GAME REVIEWS: JEDI OUTCAST, KICK OFF 2002, GHOST RECON, WARLORDS BATTLECRY 2, WARRIOR KINGS

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

ΤΕΥΧΟΣ 151 ΜΑΪΟΣ 2002 € 6,00

ΑΦΙΕΡΩΜΑ STAR WARS

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΕΔΩ!

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC

DUNGEON SIEGE

Η ΕΠΕΛΑΣΗ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ!



EDITORIAL

EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIA

Πολύ χαίρομαι που σας άρεσε η νέα μορφή του "PC Master" (δεν είδα κανένα αρνητικό σχόλιο στα mails, εκτός κι αν βαρεθήκατε να το στείλετε). Οι κόποι και τα ξενύχτια μας δεν πήγαν χαμένα... Ακόμα περισσότερο χαίρομαι που σας άρεσε το παιχνιδάκι που συνόδευε το προηγούμενο τεύχος - για το οποίο είχα μια αγωνία, καθώς όλοι εδώ στο περιοδικό γνωρίζουμε πόσο απαιτητικοί είστε στα θέματα αυτά. Ενα μικροπροβληματάκι είχαμε με τους κωδικούς και με το "O" αντί για το "0", αλλά αυτό είναι μάλλον παίσμα (ίσως όχι, βέβαια, για σας που προσπαθήσατε να παίξετε το παιχνίδι και πήρατε μια -προσωρινή έστω- ψυχρολουσία...). Μα να μην υπάρχει μια γραμματοσειρά στα Windows που να διαχωρίζει ευκρινώς τα μηδενικά από τα όμικρον...

Ας αφήσω, όμως, τους αυτοθαυμασμούς, που δεν είναι και του χαρακτήρος μου (εμένα μου λες), για να περάσουμε, επιτέλους, στο τρέχον τεύχος, στο οποίο άλλωστε περιλαμβάνεται και το review ενός παιχνιδιού που ίσως αφήσει εποχή: του Dungeon Siege. Οσοι το έπαιξαν, στο ευρύτερο "περιβάλλον" του "PC Master" (εσωτερικοί και εξωτερικοί συντάκτες δηλαδή), δηλώνουν κατενθουσιασμένοι αλλά και εξαντλημένοι, καθώς το παιχνίδι τούς οδήγησε σε αλλεπάλληλα ξενύχτια.

Το τεύχος αυτό πολλοί θα το χαρακτηρίσουν "τεύχος του Πολέμου των Αστρων", καθώς περιλαμβάνει ένα εκτενέστατο αφιέρωμα όχι μόνο στη γνωστή θρυλική κινηματογραφική σειρά, αλλά και στα παιχνίδια με το ίδιο θέμα. Ακόμα, υπάρχει ένα review του νέου Star Wars - Jedi Knight 2: Jedi Outcast, ενώ στο CD υπάρχει και η λύση του ίδιου παιχνιδιού! Οχι άλλο Star Wars πια, φτάνει!

Εξέλιξη έχουμε και στο θέμα των PDFs που υπάρχουν στο CD. Από το τεύχος αυτό, σε μορφή PDF θα υπάρχουν οι στήλες "Most Wanted", "Programming" και "The 4th Coming". (Μην ανησυχείτε, δεν πρόκειται να βάλουμε όλο το "PC Master" στο CD, τουλάχιστον όχι ακόμα...)

Γιάννης Πατρίκος

PC master

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 010 9238672, fax: 010 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χάρης Κλάδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπασπύρου, Σπύρος Παράσχης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγκονας
ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Παναγιώτης Λύρης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου
MARKETING: Μαρία Μελίδου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσόρλαλη
D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Παναγιώτα Τσιμάρα Κώστας Μητρονάσιος,
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Α. Τζίφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ



Star Wars



82



92

Dungeon Siege

Περιεχόμενα

ΜΑΪΟΣ 2002

e-mail: pcmaster@compupress.gr



BIOS 2002

72

PC Master αλά... ψηφιακά

Στο CD αυτού του τεύχους θα βρείτε σε μορφή .pdf τις στήλες:

- **MOST WANTED** Πλήρες walkthrough του Jedi Outcast.
- **THE 4th COMING** Η στήλη του δημοφιλούς on-line RPG.
- **PROGRAMMING** Η στήλη "Programming" αυτού του μήνα.

PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!





GAMEWEB

Το GameWeb δεν είναι ο "φτωχός αδερφός" του "PC Master", καθώς περιέχει πολύ ενδιαφέροντα πράγματα για τους επισκέπτες του:

ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΥΛΗ

Πλούσιο σε θεματολογία το GameWeb αυτόν το μήνα. Εκτός από τα καθιερωμένα νέα από το χώρο του gaming, με game reviews, αφιερώματα σε mods, αλλά και τις τελευταίες ειδήσεις, στη βασική σελίδα θα βρείτε αφιέρωμα στο φεστιβάλ μουσικής και video games, Bios 02, το οποίο ξάφνιασε τον αθηναϊκό κόσμο με τα αξιόλογα happenings του. Φυσικά, μην ξεχνάτε τα αγαπημένα σας παιχνίδια στο TOP TEN, το οποίο δημοσιεύεται στη στήλη "PC Matrix" του αγαπημένου σας περιοδικού.

CLICK & PLAY

Μην ξεχνάτε τη... μακριά λίστα με downloads που φιλοξενεί το GameWeb! Εδώ θα βρείτε trailers από games, κινηματογραφικές ταινίες, αλλά και από τα υπόγεια της σύνταξης του περιοδικού! Αυτόν το μήνα θα δείτε πώς "βασανίσαμε" το Aibo της Sony! Ακόμα, στη λίστα των downloads θα βρείτε λύσεις παιχνιδιών αλλά και πολλά άλλα "καλούδια". Φυσικά, δεν πρέπει να ξεχνάτε και την on-line κοινότητα, που αναπνέει μέσα από το forum του GameWeb, το οποίο γνωρίζει ιδιαίτερη κινητικότητα τον τελευταίο καιρό!

PC MASTER SITE

Το site του "PC Master" είναι κόκκινο σαν πασχαλινό αυγό! Ας δούμε τι "τρέχει" αυτόν το μήνα:

FORUM

Το forum του "PC Master" είναι ένας από τους πιο ζωντανούς τόπους της ελληνικής δικτυακής κοινότητας! Εντύπωση έκανε ένα poll αναγνώστη, ο οποίος ζητούσε τη γνώμη των αναγνωστών αν θα ήθελαν να ξαναγίνει το "PC Master" 15ήμερο! Οι περισσότερες απαντήσεις ήταν αρνητικές, όχι μόνο από τους αναγνώστες αλλά και από τους συντάκτες! Μα δεν μας λυπάστε καθόλου πια; Φυσικά, δεν λείπουν τα posts που αφορούν σε λειτουργικά και τεχνικά θέματα, στα οποία οι επισκέπτες δίνουν απαντήσεις και ανταλλάσσουν απόψεις. Τα τελευταία αποτελούν ένα από τα πιο ενδιαφέροντα κομμάτια του forum, καθώς πολλοί μπορείτε να βρείτε απαντήσεις για τα προβλήματα του συστήματός σας.

ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΥΛΗ

Οι "10 Δοκιμασίες" φιλοξενούνται στη σελίδα του "PC Master"! Ο αγαπητός μας αρχισυντάκτης, τελικά, αρνήθηκε να υποκύψει στις πιέσεις των υπευθύνων του Gameweb και βροντοφωνάζοντας "Το PC Master είναι εδώ, ενωμένο δυνατό", έκανε μια πραγματική εξομολόγηση για το "παιδί" του. Οι συντάκτες λύγισαν όταν αντίκρισαν τον αρχισυντάκτη να δακρύζει από συγκίνηση, γράφοντας το τρέχον editorial του site. Μην λησμονήσετε την ειδική σελίδα μας για το full game δώρο του τεύχους 150, όπου μπορείτε να βρείτε πληροφορίες και όλα τα απαραίτητα downloads γι' αυτό.

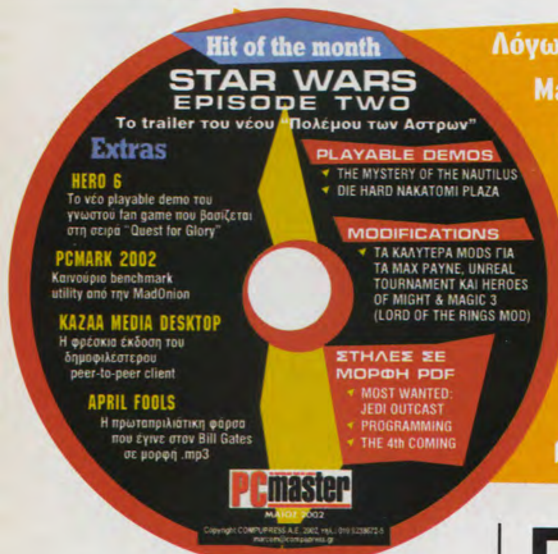
Τι Σας... Περιμένει!

Ηδη έχουν ξεκινήσει οι διαδικασίες ανανέωσης των δύο sites. Προετοιμάζονται τα απαραίτητα αφιερώματα αλλά και πολλές άλλες εκπλήξεις! Οπως θα προσέξατε, έχουν αυξηθεί τόσο ο αριθμός των downloads στο GameWeb όσο και τα ειδησεογραφικά θέματα, ενώ όπως έχουμε ξαναπεί, προετοιμαζόμαστε να συμπεριλάβουμε και πολλά ενδιαφέροντα fan games. Φυσικά, το PC Master site δεν μένει με σταυρωμένα τα χέρια! Ηδη προετοιμάζονται εκπλήξεις που θα σας ξαφνιάσουν! Αλλωστε, όπως θα διαπιστώσατε και μόνοι σας, το αγαπημένο σας περιοδικό τους τελευταίους δύο μήνες από εκπλήξεις άλλο τίποτε!



CD-ROM Pages

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



Λόγω των ημερών, σκεφτήκαμε αρχικά να συμπεριλάβουμε στο "PC Master" αυτού του μήνα ένα πασχαλινό αυγό για δωράκι. Βεβαίως, αναγκαστήκαμε να εγκαταλείψουμε την ιδέα αυτή. Αργότερα σκεφτήκαμε να συμπεριλάβουμε ένα κουπόνι-γκάλοπ με θέμα "Θα θέλατε να λαμβάνετε με το 'PC Master' εορταστικές λιχουδιές, όπως πασχαλινά αυγά και βασιλόπιτες;", το οποίο θα μας αποστέλλατε συμπληρωμένο και εμείς θα σας στέλναμε το αυγό. Ούτε αυτή η ιδέα, αν και ήταν καλή, ευδοκίμησε. Για να μην τα πολυλογώ, ξεμείνατε με ένα συνηθισμένο CD-ROM, πλούσιο σε ύλη, βιταμίνες και σίδηρο... Καλή σας όρεξη και καλό Πάσχα!

Demos

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Εταιρεία: Sierra
Απαιτήσεις: Pentium 400, 64MB RAM, Windows 95/98/ME

"Πολύ σκληρός για να πεθάνω", φώναξε ο άμοιρος αναγνώστης! Ομως, όλοι ήξεραν ότι τα ψωμιά του ήταν μετρημένα (όχι περισσότερα από 2 καρβελάκια και αυτά χθεσινά)! Αλλά είπαμε να του δώσουμε ακόμα μία (μικρή) ελπίδα! Το "νέο" (θα καταλάβετε αμέσως προς τι τα εισαγωγικά) Die Hard γυρνά σεναριακά στο πρώτο μέρος των πασίγνωστων ταινιών δράσης με τον Bruce Willis, ο οποίος, ως John McClane, φτάνει στο Los Angeles για να δει τη γυναίκα του. Φτάνοντας στο χριστουγεννιάτικο ρεβεγιόν στη Nakatomi Plaza, όπου στεγάζεται η εταιρεία όπου αυτή δουλεύει (λίγο εκτός εποχής σάς βρίσκω, κύριοι της Sierra), ανακαλύπτει πως... τα σχέδιά του για εορταστικό ρομαντισμό προσπαθούν να χαλάσουν οι άριστα εκπαιδευμένοι, οπλισμένοι σαν αστακοί και αδίστακτοι κλέφτες που καταλαμβάνουν τον ουρανοξύστη. Το σχέδιό τους είναι άψογο, αν και δεν υπολόγισαν έναν καταλυτικό παράγοντα, εσάς! Είστε ο John McClane (οξύμωρο;), ξυπόλυτος, κουρασμένος, αγανακτισμένος και πεινασμένος! Αποδείξτε πόσο "αθάνατοι" είστε στο νέο παιχνίδι της σειράς των Die Hard!



www.sierra.com/games/diehard/

GORE

Εταιρεία: Interplay
Απαιτήσεις: Pentium 200, 64MB RAM, Windows 95/98/ME

Ενα παιχνίδι το όνομα του οποίου μαρτυρά περί τίνος πρόκειται! Αίμα, βία, βία, αίμα και ούτω καθεξής! Το Gore - The Ultimate Soldier, όπως είναι ο πλήρης τίτλος του, είναι ένα on-line multiplayer game με Offline ladder system. Σε αυτό θα μπορέσετε να αναμετρηθείτε είτε με άλλους παίκτες μέσω Δικτύου είτε με το αυτοαποκαλούμενο "Gores advanced Artificial Intelligence (AI) system". Το παιχνίδι είναι δράσης πρώτου προσώπου και με εντυπωσιακά γραφικά, αν αναλογιστεί κανείς τις μικρές απαιτήσεις που έχει. Η ύπαρξη 3D κάρτας γραφικών βελτιώνει κατά πολύ το gameplay. Οπως δηλώνουν γεμάτοι υπερηφάνεια οι δημιουργοί του, το Gore έχει βασιστεί στις απαιτήσεις των hard core gamers και διακρίνεται από την απόλυτη ισορροπία ρεαλισμού, αλληλεπίδρασης, τεχνολογίας, δράσης και διασκέδασης. Ηδη τα πρώτα τεστ του παιχνιδιού έχουν οδηγήσει σε θετικά σχόλια τις gaming κοινότητες. Φυσικά, έχετε και εσείς την ευκαιρία να το δοκιμάσετε, ενώ αν θέλετε να μάθετε περισσότερα, μπορείτε να επισκεφθείτε το επίσημο site του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.4drulers.com/gore/index2.html.



Ο ΞΕΦΤΕΡΗΣ ΚΑΙ ΟΙ 12 ΘΕΟΙ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΟΥ

Εταιρεία: Siem
Απαιτήσεις: Pentium, 16MB RAM

Ενα εκπαιδευτικό παιχνίδι για μικρότερες ηλικίες, μια νέα συναρπαστική περιπέτεια του Ξεφτέρη στον κόσμο της ελληνικής μυθολογίας. Σε μια εκδρομή στον Ολυμπο, ο Ξεφτέρης συναντά τη Δροσάνθη, μια νύμφη του δάσους, και τη βοηθά να γράψει το "Μεγάλο Βιβλίο των θεών". Το παιδί, παρέα με τον Ξεφτέρη και τη Δροσάνθη, εξερευνά τα παλάτια των 12 θεών του Ολύμπου, ανακαλύπτοντας ενδιαφέρουσες πληροφορίες και γνωρίζει από κοντά όλους τους θεούς, που του αφηγούνται ιστορίες από τη ζωή τους. Επιπλέον, εμπεδώνει τις γνώσεις που αποκτά μέσα από διασκεδαστικά και πρωτότυπα παιχνίδια. Με αυτόν τον τρόπο το παιδί, παίζοντας και εξερευνώντας, έρχεται σε επαφή με την ελληνική μυθολογία και τις φανταστικές περιπέτειες των θεών του Ολύμπου. Δείτε το.

http://www.siem.gr/

THE MYSTERY OF THE NAUTILUS

Εταιρεία: Dream Catcher
Απαιτήσεις: Pentium 200, 64MB RAM, Windows 95/98/ME

Ενα adventure game εμπνευσμένο από το μυθιστόρημα του Ιουλίου Βερν "20.000 λεύγες κάτω από τη θάλασσα". Ενας νεαρός ερευνητής των θαλασσών εντοπίζει μια μεγάλη μεταλλική επιφάνεια στο σόναρ. Χωρίς να το πολυπιστεύει, ο νεαρός υποψιάζεται πως το αντικείμενο μπορεί να είναι το κουφάρι του θρυλικού Ναυτίλου, ενός υποθαλάσσιου σκάφους, το οποίο λέγεται ότι διέσχιζε τους ωκεανούς πριν από έναν αιώνα. Οι έρευνές του, όμως, δεν επαλήθευσαν τις αμφιβολίες του, καθώς εκτός από το σκάφος, ο ερευνητής ανακάλυψε ότι ο καπετάν Nemo σχεδίασε και εγκατέστησε στο σκάφος μια μορφή τεχνητής νοημοσύνης (AI), η οποία νομίζει πως ο νεαρός είναι ο Nemo και αρχίζει να αλληλεπιδρά με αυτόν. Ομως, η AI ανακαλύπτει πως, τελικά, δεν πρόκειται για το δημιουργό της, γυρνώντας το θερμό καλωσόρισμα σε ...θερμό αμυντικό επεισόδιο! Ο νεαρός (εσείς δηλαδή) θα πρέπει να βάλει τα δυνατά του, για να ξεγελάσει το ανώτερο σύστημα νοημοσύνης και να καταλάβει το σκάφος υπό τον έλεγχό του, κάτι αρκετά δύσκολο, αφού ένα σωρό μυστήρια εκτυλίσσονται καθώς η περιπέτεια συνεχίζεται. Σίγουρα θα σας μαγέψει.

http://www.dreamcatchergames.com/games/nautilus/mystery_of.html

extras

Και μόνο αριθμητικά τα extras αυτού του μήνα υπερκαλύπτουν τις ανάγκες ακόμα και των πιο απαιτητικών! Διαλέξτε!

- **ALEXANDRA THE BACKGAMMON:** Ενα παιχνίδι-τάβλι, δημιουργία Ελλήνων!
- **ΠΡΩΤΑΠΡΙΛΙΑΤΙΚΗ ΦΑΡΣΑ:** Ακούστε την πρωταπριλιάτικη φάρσα που έκαναν στον Bill Gates!
- **HERO 6 DEMO:** Οσοι διαβάσατε τη στήλη "Fanzine" του τεύχους 150, σίγουρα το περιμένετε πώς και πώς!
- **KAZAA MEDIA DESKTOP:** Η τελευταία έκδοση του δημοφιλούς peer-to-peer προγράμματος ανταλλαγής αρχείων.
- **ULTIMA 1 REMAKE:** Ακόμα ένα εντυπωσιακό remake που παρουσιάσαμε στη στήλη "Fanzine" του τεύχους 150.
- **COMICS:** Ο αναγνώστης μας Μπάμπης Ματσαμάκης επανέρχεται με νέα comics!
- **PC MARK 2002:** Η νέα έκδοση του αξιόπιστου προγράμματος benchmarking.
- **FUTURE SOFTWARE GAMES:** Μια μικρή συλλογή από έξυπνα games, φτιαγμένα από τον Μπάμπη Ματσαμάκη.



trailers

- **FUNNY VIDEOS:** Δείτε παιχνίδια με τα physics του Halo!
- **JEDI OUTCAST:** Δείτε σκηνές από τη δράση του παιχνιδιού!
- **STARWARS EPISODE 2:** Ανεπίσημο trailer της 2ης ταινίας!
- **TUROK EVOLUTION:** Ο κυνηγός δεινόσαυρων ξαναχτυπά!
- **BIOS 2002:** Στιγμές από τη φετινή διοργάνωση του γνωστού φεστιβάλ.

screenshots

- FIFA 2002 World Cup
- Command & Conquer Generals
- Might & Magic 9
- Ultima Online: BlackThorn's Revenge
- Unreal Tournament 2003



updates

- DIRECT X 8.1
- DIVX 4.12
- GETRIGHT 4.5c



patches

- Might & Magic 9
- Myth 3
- Pool Of Radiance 2



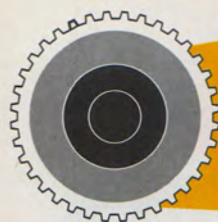
modifications

- **TRUE MATRIX:** Το ενδιαφέρον Modification για το Max Payne.
- **TACTICAL OPS 2.20:** Νέο Mod για το Unreal Tournament.
- **LORD OF THE RINGS:** Πλήρες Mod με σενάριο από το Lord Of The Rings για το Heroes of Might & Magic III.



pdf

- **MOST WANTED:** Πλήρες walkthrough του Jedi Outcast.
- **THE 4th COMING:** Η στήλη του δημοφιλούς on-line RPG.
- **PROGRAMMING:** Η στήλη "Programming" αυτού του μήνα. (Το πρόγραμμα βρίσκεται στο φάκελο "programming".)



Next generation

LK 80
ΦΩΤΑ ΜΕΤΑ... ΜΟΥΣΙΚΗΣ!


www.casio.com

Όλοι θα ήθελαν να παίζουν μουσική, αλλά λίγοι τα καταφέρνουν! Μερικοί δυσκολεύονται ακόμα και να βρουν τα αντίστοιχα με τις νότες πλήκτρα στο συνθεσάιζερ. Ευτυχώς, οι Ιάπωνες πάντα ήταν προνοητικοί και επειδή όλοι πρέπει να έχουν μια ευκαιρία σε αυτή τη ζωή, προσφέρουν το LK 80, που θα αναλάβει να... βηματοδοτήσει τη μουσική καριέρα σας! Δίνοντας, λοιπόν, ένα κομμάτι midi, το αρμόνιο θα σας καθοδηγεί, ανάβοντας το πλήκτρο που αντιστοιχεί σε κάθε νότα του κομματιού. Εσείς, πατώντας το, θα μάθετε, αργά ή γρήγορα, να παίζετε μουσική...





SIEMENS M50
ΣΤΥΛ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑ


www.siemens.com

Ένα ξεχωριστό κινητό έκανε την εμφάνισή του στην αγορά. Το M50 είναι το πρώτο τηλέφωνο της Siemens με τεχνολογία Java που χρησιμοποιείται στις εφαρμογές, στη φόρτωση αρχείων και, φυσικά, στα παιχνίδια. Έχει υπηρεσία αποστολής μηνυμάτων EMS, μεγάλη γκάμα προσόψεων και λειτουργία Calling Images, με την οποία ο χρήστης μπορεί να αποθηκεύει σ' αυτό πραγματικές εικόνες!



TECHNOLOOK
HI-TECH ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΗΣ


www.sony-europe.com

"Μικροσκόπιο; Και ποιος το χρειάζεται; Ούτε γιατρός είμαι ούτε επιστήμονας". Κατανοώ την αγωνία σου, αγαπητέ μου αναγνώστη, αλλά ένα ηλεκτρονικό βίντεο μικροσκόπιο, που μπορεί να συνδεθεί για να μεταφέρει εικόνες σε PC αλλά και απευθείας σε printer, είναι μία συσκευή που σε λίγο καιρό όλοι θα θέλουμε στο σπίτι μας! "Μιλάς σοβαρά;" Μα, φυσικά! Θα μπορείς, ας πούμε, να σκανάρεις τα δαχτυλικά αποτυπώματά σου και να τα χρησιμοποιήσεις για φόντο στην ιστοσελίδα σου! "Καταπληκτικό! Δεν το είχα σκεφτεί! Ευχαριστώ, 'PC Master', μ' έσωσες από τη σήψη και το μαρασμό!"



KOSS CDP1740A

ΓΙΑΤΡΕ, ΤΑ ΒΛΕΠΩ ΜΠΛΕ!



www.amazon.com



Ένα "μοδάτο" φορητό CD player, συμβατό με δισκάκια CD-R και CD-RW, δεν θα χάλαγε κανέναν, ειδικά όταν πρόκειται για κάτι τόσο όμορφο όσο το gadget της φωτογραφίας. Βεβαίως, η εποχή των φορητών CD player δύει αργά αλλά σταθερά για χάρη του MP3. Το εικονιζόμενο, δυστυχώς, δεν είναι συμβατό με MP3 και το μόνο εναλλακτικό χρώμα είναι το ασημί. Θα ήταν ωραίο να κυκλοφορούσε σε κίτρινο, κόκκινο, μοβ - κάτι σαν το iMac δηλαδή!



Z700

ΕΝΑ ΚΙΝΗΤΟ ΓΙΑ GAMERS



www.sonyericssonmobile.com

Από τότε που η Sony "ψώνισε" την Ericsson, τα κινητά της δεύτερης έχουν αποκτήσει κάτι από τη χλιδή της πρώτης. Οντας πρωτοπόρος στα gadgets, η Sony φαίνεται να έχει αναλάβει τόσο τον καλλωπισμό όσο και τις multimedia λειτουργίες στα κινητά (τους) τηλέφωνα! Το Z700, για παράδειγμα, έχει πάρει κάτι από PlayStation (ας πούμε...), καθώς η Java, η έγχρωμη οθόνη, αλλά και η τεχνολογική ισχύς επιτρέπουν στο κινητό να τρέχει arcade παιχνίδια, ποιότητας ανάλογης με αυτήν φορητής κονσόλας προηγούμενης γενιάς! Το Z700 ήδη διαθέτει δύο προεγκατεστημένα παιχνίδια, το Men in Black και το Charlie's Angels!

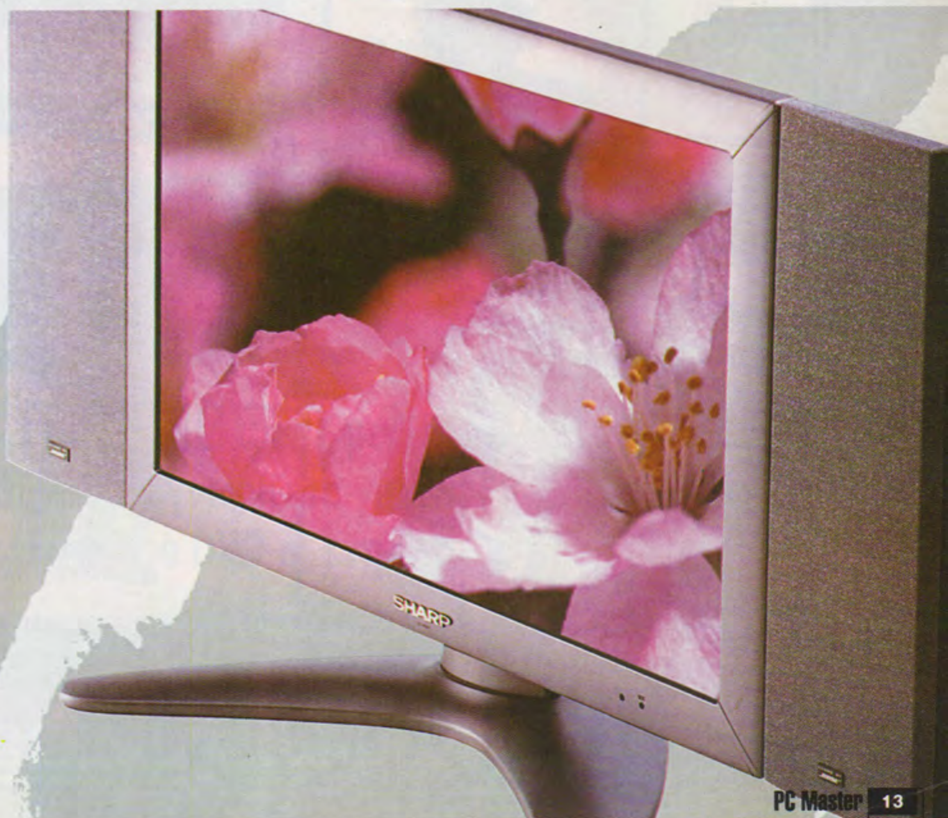
LC-28HM2E

ΑΠΟ ΔΩ ΩΣ ΕΚΕΙ



www.sharp.com

Η Sharp είναι γνωστή για την εξαιρετική ποιότητα των συσκευών της, αλλά αυτό δεν το περιμέναμε. Η πραγματικά πανέμορφη LCD οθόνη 28 ιντσών, με την εκπληκτική απόδοση και χρώμα που θα ζήλευαν πολλοί κατασκευαστές, είναι το όνειρο πολλών μελών της Σύνταξης! Δεν χρειάζονται περισσότερα λόγια. Απλώς, ονειρευτείτε...



Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr
Βαγγέλης Αλευρίτης
vaggelis@compupress.gr

StarCraft2: The Action Game

Τρελάθηκε ο κόσμος για μερικά λεπτά!

Πέρασαν μερικά λεπτά μέχρι να αρχίσουν να υποψιάζονται οι... πιο ψύχραιμοι πως οι τέσσερις εικόνες που έκαναν την εμφάνισή τους σε μυστικούς servers της Blizzard ήταν μούφες!

Μια ωραία μέρα, οι φανατικοί του Starcraft, κάνοντας βόλτες στα παρακλάδια της Blizzard σε αναζήτηση πληροφοριών κάθε είδους, έπεσαν μπροστά σε ένα εσωτερικό μήνυμα που "κατά λάθος" έγινε public, όπου περιλαμβανόταν μικρό κείμενο και φωτογραφίες για το Starcraft 2, το οποίο θα ήταν action πρώτου προσώπου! Και εκεί που γινόταν της τρελής, οι φωτογραφίες έφτασαν στα χέρια των πιο ψύχραιμων, οι οποίοι κατάλαβαν πως μέσα στο μούφα interface δεν υπήρχαν γραφικά, αλλά κομμάτια από τα βίντεο των Starcraft, καταλλήλως μεταμφιεσμένα για να ξεγελάσουν τους αδαείς! Φυσικά, η Blizzard έκανε καλή δουλειά στο πρωταπριλιάτικο αστείο της, αφού εκ πρώτης όψεως οι εικόνες είναι πειστικές (οι αθεόφοβοι έφτιαξαν μέχρι και fake 3D model ενός Lurker!), όπως μπορείτε να δείτε και μόνοι σας!



EIDOS Gold Packs

Συλλογές στα μέτρα της τσέπης σας!

Οι συλλογές παιχνιδιών αποτελούν εξαίρετη αγορά, καθώς επιτρέπουν την απόκτηση περισσότερων του ενός τίτλων, σε αρκετά χαμηλότερη από την αρχική τιμή τους!



Η Despec Multimedia προτείνει για τις πασχαλινές αγορές σας 2 πακέτα γνωστών παιχνιδιών της EIDOS. Το Gold Pack 1 περιλαμβάνει τα παιχνίδια Tomb Raider: Chronicles, Startopia και Project Eden, ενώ το Gold Pack 2 τα παιχνίδια Gangsters 2, Chicken Run και Anachronox. Η ποιότητα των παιχνιδιών είναι αναμφισβήτητη, όπως θα έχετε διαβάσει στις σελίδες του "PC Master". Οσον αφορά στην τιμή, κάθε Gold Pack στοιχίζει μόλις 49,5 ευρώ. Ειδικά για εσάς που λείπουν από τη συλλογή σας τα προαναφερθέντα παιχνίδια, πρόκειται για "χρυσή" αγορά!



Για περισσότερες πληροφορίες, το τηλέφωνο της Despec Multimedia είναι 010 9480000.

Οι αναγνώστες μας, τα κινητά, οι κονσόλες

...και τα αποτελέσματα της κλήρωσης!

Πέρασαν κιόλας δύο μήνες απ' τη στιγμή που σας αναθέσαμε μια μικρή δημογραφική αποστολή, από την οποία συλλέξαμε χρήσιμες πληροφορίες που αφορούν εσάς και, φυσικά, κατ' επέκταση το περιοδικό.

Κατ' αρχάς, θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε θερμά, καθώς οι συμμετοχές σας ξεπέρασαν κατά πολύ τις προσδοκίες μας, δίνοντάς μας τη δυνατότητα να σχηματίσουμε μια ολοκληρωμένη εικόνα πάνω στα ενδιαφέροντα σας και τις απόψεις σας για τα θέματα της τεχνολογίας που αφορούν στην κινητή τηλεφωνία. Συνοψίζοντας, μεγάλο ποσοστό από εσάς ενδιαφέρεστε για τα θέματα κινητής τηλεφωνίας κι ένα ποσοστό είστε θετικοί στη δημοσίευση σχετικών άρθρων στο περιοδικό. Οσον αφορά στις κονσόλες, η πλειονότητα βλέπει θετικά μεν, αναγνωριστικά δε, τη συνύπαρξή τους με τα PCs ως οικιακές video games πλατφόρμες, χωρίς να τις αποκλείει από τα ενδιαφέροντά της.



Να είστε σίγουροι ότι οι πολύτιμες πληροφορίες που αντλήσαμε, οδήγησαν στην καλύτερη κατανόηση των απόψεων και προτιμήσεών σας και σε συνδυασμό με τα ερωτηματολόγια που θα ακολουθήσουν, θα μας επιτρέψουν να βελτιωνόμαστε συνεχώς, καλύπτοντας με την ύλη μας ενδιαφέρουσες πτυχές της σύγχρονης τεχνολογίας, των υπολογιστών και της ηλεκτρονικής διασκέδασης.

Α, και για να μην ξεχνιόμαστε, υπάρχουν δύο τυχεροί που κερδίζουν τα μεγάλα δώρα μας:

1 Microsoft Xbox

- ΜΕΛΕΤΙΔΗΣ ΡΩΜΑΝ ΠΕΡΑΜΑ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ MICROSOFT HELLAS

1 κινητό τηλέφωνο με σύνδεση B-free

- ΠΑΠΑΘΑΝΑΣΙΟΥ ΜΑΡΙΟΣ ΛΑΜΙΑ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER"

Οσον αφορά στους υπόλοιπους 50 λιγότερο τυχερούς, που κερδίσουν από ένα t-shirt "PC Master", τα ονόματά τους δημοσιεύονται στο site του περιοδικού www.pcmaster.gr.

Οι νικητές του διαγωνισμού μπορούν να προσέρχονται στα γραφεία του περιοδικού στη διεύθυνση Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 26 Ιουλίου 2002 και κατά τις ώρες 11:00 έως 17:00.

PlayStation 3

Τρίτο... και φαρμακερό!

Ναι, πείτε μας τώρα ότι δεν ξέρετε τι είναι το PlayStation της Sony. Τολμήστε να ισχυριστείτε πως δεν ζηλέψατε ποτέ κάποιο από τα παιχνίδια του ή πως δεν θα θέλατε το Metal Gear Solid 2 του PlayStation 2 να βγει και για τα πισάκια μας...

Καλά καλά δεν προλάβαμε να χαρούμε που ξεκίνησε, επιτέλους, και η εξομοίωση του PlayStation 2 να κάνει δειλά τα πρώτα βήματά της και ήδη ακούγονται όλο και περισσότερα για το επερχόμενο PlayStation 3! Εξοπλισμένο με νέας γενιάς συστήματα γραφικών και ήχου, καθώς και έναν νέο, ταχύτατο επεξεργαστή (η εταιρεία θα συνεργαστεί με την IBM και την Toshiba σε αυτόν τον τομέα), το PlayStation 3 θα πρέπει να καταφέρει να σηκώσει στους ώμους του το βάρος των... προγόνων του (αχ, νιώθω ήδη παππούς!). Πάντως, ο



τεχνικός διευθυντής της Sony Computer Entertainment έχει ήδη δηλώσει πως επειδή το PlayStation 3 δεν θα μπορούσε "από φυσικής άποψης" να έχει τη δύναμη που η Sony επιθυμεί (περί τις... 10.000 φορές γρηγορότερο από το PS2!!!), η νέα σχεδίαση μάλλον θα βασιστεί στο distributed computing, που σημαίνει πως πολλά PS3 συνδεδεμένα θα απεικονίζουν το αποτέλεσμα ενός και μόνο παιχνιδιού σε πολλούς παίκτες! Δήλωσε, μάλιστα, πως το PlayStation 6 ή 7 πιθανότατα θα βασίζεται σε βιοτεχνολογία. We are the PS, prepare to be assimilated!

Windows XP 2nd Edition

Για όσους βαρέθηκαν να "μπαλώνουν" τρύπες!

Είδε και απόειδε η Microsoft με τα προβλήματα που (δεν θα) είχε το νέο λειτουργικό σύστημά της και μελετά την πιθανότητα κυκλοφορίας μιας δεύτερης έκδοσης των Windows XP με σημαντικές βελτιώσεις.

Η συνταγή των Windows 98 Second Edition φαίνεται πως άρεσε στη Microsoft. Μια βελτιωμένη έκδοση των Windows XP βρίσκεται ήδη στα σκαριά, αν και η εταιρεία φροντίζει να ρίχνει αρκετή στάχτη για να καλύπτει τα ίχνη της. Αλλωστε, τα προβλήματα και οι ελλείψεις που είχε το... υπερπλήρες και αλάθητο λειτουργικό, δεν πέρασαν απαρατήρητες από τα εκατομμύρια των χρηστών που αποφάσισαν να χρησιμοποιήσουν τα XP. Οπότε, για να μην αμαυρωθεί το όνομα της εταιρείας αλλά και του λειτουργικού με την κυκλοφορία και διάθεση άπειρων διορθωτικών patches και συμπληρωματικών Service Packs, ο Μπιλ "Πύλες" αποφάσισε να κυκλοφορήσει μια ανανεωμένη ολοκληρωμένη δεύτερη έκδοση των XP.



Φημολογείται, μάλιστα, πως οι περισσότεροι συντελεστές της Microsoft υπεραμύνονται αυτής της λύσης και, μάλιστα, σκέφτονται να εμπλουτίσουν τα Windows XP Second Edition με το απαιτούμενο Common Language Runtime (CLR) για τις εφαρμογές .net, την 7.0 έκδοση του Internet Explorer και το DirectX 9.0. Φυσικά, για να μην ξεχνάμε και τις βλέψεις της εταιρείας στις "άλλες" αγορές, θα υποστηρίζονται λειτουργίες ασύρματης τεχνολογίας Bluetooth. Και όλα αυτά γίνονται εν αναμονή του νέου λειτουργικού συστήματος της εταιρείας, το οποίο προς στιγμήν φέρει την κωδική ονομασία "Longhorn" και απασχολεί κατά μεγάλο βαθμό τα τμήματα development της εταιρείας του Μπιλ.

Στα ύψη οι τιμές των PCs!

Οποιος αγόρασε, αγόρασε!

Οσοι είχαν συνηθίσει τις συνεχείς πτώσεις των τιμών των PCs, φέτος αναμένεται να απογοητευτούν όσο ποτέ. Βλέπετε, οι τιμές όχι απλώς δεν θα πέσουν, αλλά θα αυξηθούν, ακολουθώντας το γενικό χαμό που έχει προκαλέσει η παγκόσμια κρίση του τομέα της τεχνολογίας!

Στο κοντινό παρελθόν, γνωρίσαμε τραγικές αυξομειώσεις σε μεμονωμένα συστατικά των σύγχρονων υπολογιστών. Σίγουρα, θα θυμάστε το σεισμό στην Ταϊβάν που οδήγησε στην αύξηση των μνημών, αλλά και άλλων components, καθώς και τις εξοντωτικές κατακόρυφες αυξήσεις των τιμών των DVD-ROMs εξαιτίας της τεράστιας έλλειψης. Η φετινή κρίση, όμως, δεν είναι χαρακτηριστικό μιας χώρας ή μιας αγοράς που επηρεάζει λίγο έως πολύ την παγκόσμια αγορά. Η κρίση είναι παγκόσμια, οικονομική και χτύπησε κυρίως το χώρο των προϊόντων υψηλής τεχνολογίας, με αποτέλεσμα να παρατηρείται μια ραγδαία αύξηση των τιμών πολλών συστατικών ενός υπολογιστικού συστήματος. Το ινστιτούτο ερευνών αγοράς Gartner (www.gartner.com) αποφάνθηκε πως μέσα στο τρέχον έτος οι τιμές πώλησης των PCs θα αυξηθούν έως και 10%, ενώ των φορητών υπολογιστών έως και 15%. Οι τιμές πώλησης μνήμης DRAM γνώρισαν κατακόρυφη άνοδο και συμπαρέσυραν μαζί τους, όπως ήταν αναμενόμενο, και τα ολοκληρωμένα υπολογιστικά συστήματα. Ηδη η Apple πρόσθεσε 100 δολάρια στην τιμή των iMac για να ακολουθήσει η Sony, η οποία αύξησε κατά 150 δολάρια την τιμή των φορητών της. Φυσικά, η αύξηση στις τιμές σημαίνει τη συρρίκνωση της αγοράς, άρα και την αύξηση κόστους παραγωγής. Ετσι, κατασκευαστές μνημών, όπως η Samsung και η Micron, μείωσαν την παραγωγή τους μετά την κρίση της 11ης Σεπτεμβρίου, οδηγώντας τις τιμές των μνημών να "φτάσουν στο φεγγάρι" με ταχύτητες... από 150% έως 300%! Ακόμα, παρατηρήθηκε άνοδος και στο κόστος των επίπεδων οθονών. Πάντως, αν και τα πράγματα δείχνουν μαύρα, πολλοί κατασκευαστές αλλά και ερευνητές αγοράς είναι αισιόδοξοι για την επόμενη χρονιά, καθώς πιστεύουν πως οι γραμμές παραγωγής και η αγορά θα σταθεροποιηθούν και οι τιμές θα αρχίσουν να πέφτουν. Οσον αφορά στους καταναλωτές, μάλλον θα πρέπει να κάνουν λίγη υπομονή και να "τρενάρουν" μερικούς μήνες την αναβάθμιση των συστημάτων τους.



Απίστευτη Χωρητικότητα

Νομίζατε πως είχατε μεγάλο δίσκο, ε; Ναι, καλά...

Τι χώρο έχει ο σκληρός δίσκος σας, καλέ; 10GB, 20, 80, 120; Μάλιστα. Οσο και να έχει, λίγο είναι!

Η Cray, η εταιρεία που λίγο πολύ είναι σε όλους μας γνωστή ως η δημιουργός των ταχύτερων και μεγαλύτερων υπερυπολογιστών σε όλο τον κόσμο, έφτιαξε πρόσφατα ένα νέο μέσο αποθήκευσης, το οποίο εκτοπίζει ό,τι γνωρίζαμε μέχρι σήμερα! Η συσκευή, η τεχνολογία της οποίας προς το παρόν ακούει στο όνομα "αποθήκευση σε συμπαγές στάδιο" (Solid State Storage) έχει μέγεθος 224GB... Μιλάμε για περισσότερα από 350 installations του Max Payne! Το συγκλονιστικό, όμως, δεν είναι αυτό. Αυτό που είναι τρελό είναι ο ρυθμός μετάδοσης των δεδομένων! Κρατηθείτε: Το Solid State Storage μπορεί να μεταφέρει 80GB δεδομένων ανά δευτερόλεπτο! Δεν ξέρω πως είναι δυνατόν αυτό, αλλά αυτό που μπορώ να σας πω είναι ότι οι υπερσύγχρονες motherboards μας φτάνουν το ανήκουστο ποσό των περίπου 4,5GB ανά δευτερόλεπτο! Φανταστείτε, τώρα, να είχατε τέτοιες ταχύτητες στο PC σας! Τι Halo και κουραφ(αλ)έξαλα μου λέτε...



Κάμερα και MP3 Player στο πορτοφόλι σας;

Μα και βέβαια, αφού έχουν το μέγεθος... πιστωτικής κάρτας!

Πόσο μικρή νομίζετε ότι μπορεί να είναι μια πλήρης ψηφιακή φωτογραφική μηχανή; Τόσο μικρή ώστε να μπορεί να ξεφεύγει από τα... ανύποπτα μάτια!

Το όνομά της; Exilim EX-S1. Η ιδιότητά της; Ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, κάμερα και MP3 Player μαζί! Το μέγεθός της; Κουτσά στραβά, όσο το μέγεθος ενός μπρελόκ! Με διαστάσεις 12,4x88x55 χιλιοστά και 86 γρ. βάρος, η Exilim της Casio είναι άρτια εξοπλισμένη, με δυνατότητα βιντεοσκόπησης σύντομων βίντεο, με ήχο και δυνατότητες αναπαραγωγής ακολουθιών ήχου MP3! "Φοράει" οθόνη μεγέθους 1,6'', TFT color LCD (354x240 pixels), όπου απεικονίζονται οι λήψεις των stills ή των ακολουθιών βίντεο που αποθηκεύονται σε memory card, ενώ η ίδια η μικροσκοπική συσκευή διαθέτει ενσωματωμένη flash memory των 14MB. Οσον αφορά στην κάρτα μνήμης, η μηχανή μπορεί να δεχτεί SD memory card και Multi Media card. Το σημείο που προκαλεί θαυμασμό είναι η ποιότητα των φωτογραφιών. Οι δυνατές αναλύσεις που τραβά η μηχανή είναι τρεις: 640x480, 1.280x960 και 1.600x1.200 pixels. Η ανάλυση λήψης βίντεο είναι χαμηλότερη, 320x240 pixels. Η Exilim συνδέεται με τον υπολογιστή με την USB θύρα, με τη χρήση του καλωδίου που συμπεριλαμβάνεται στη συσκευασία. Φυσικά, η μηχανή διαθέτει και θύρα για σύνδεση με ακουστικά για την ακρόαση των MP3. Φαίνεται πως οι λιλιπούτειες ψηφιακές συσκευές ολοένα αυξάνονται και ίσως είναι καιρός πια να πούμε "αντίο" σε πολλές ογκώδεις συσκευές, χωρίς να χάσουμε σε λειτουργικότητα και αξιοπιστία.





GameNet.gr
Ολος ο κόσμος των games

Η νέα έκδοση του www.gamenet.gr βρίσκεται on-line από τις 13 Μαρτίου

Το GameNet είναι από τα αγαπημένα sites του ελληνικού κυβερνοχώρου χάρη στη θεματολογία του, που δεν είναι άλλη από τα video games!



Διαθέτοντας τεχνολογίες-κλειδιά για την επιτάχυνση και την απλοποίηση της δημιουργίας εφαρμογών και υπηρεσιών, η πλατφόρμα .NET εξασφαλίζει στο ανανεωμένο site ένα ενιαίο περιβάλλον εργασίας και ανάπτυξης. Επιτρέπεται, έτσι, η 100% δυναμική ανανέωση/ενημέρωση του από το διαχειριστή ή και από χρήστες σε καθημερινή βάση. Αυτό που παραμένει σταθερό είναι η αξιοπιστία του site και το μεγάλο φάσμα που καλύπτει στην ψηφιακή διασκέδαση. Αύξηση, μάλιστα, παρουσιάζει η προσέλευση στο GameNet, γεγονός που οφείλεται τόσο στη συγκέντρωση του πλούσιου υλικού όσο και στη βάση downloads και στην επικοινωνία μέσω των fora. Η ολοκληρωμένη δικτυακή υποδομή υποστηρίζει τη διεξαγωγή on-line gaming και gaming tournaments σε dedicated servers ανάμεσα σε ομάδες ή μεμονωμένους παίκτες. Το site είναι εσωτερικό project της Compulink. Η πρόσφατη τεχνολογική αναβάθμισή του είναι αποτέλεσμα συνεργασίας μεταξύ των φανατισμένων gamers-δημιουργών του και του R&D τμήματος της Compulink, ενώ το Web τμήμα της εταιρείας συνέβαλε στην αισθητική (και αισθητή!) βελτίωσή του. Η Compulink έχει χρησιμοποιήσει την πλατφόρμα .NET για την υλοποίηση και άλλων προηγμένων Web υπηρεσιών υψηλού επιπέδου και ποιότητας, οι οποίες παρουσιάστηκαν ως case studies από την εταιρεία στην πρόσφατη ημερίδα της Microsoft Hellas για την ελληνική "επίσημη πρώτη" του Visual Studio .NET (22/02).

Το πιο "έξυπνο" βίντεο!

Πάνω που νομίζαμε πως τα είδαμε όλα...!

Ακόμη δεν βγήκαν τα DivX 5 και XviD, πετάγεται ξαφνικά σαν... Γιαπωνέζος νίντζα μια εταιρεία από τη μέση του πουθενά και δηλώνει περήφανα πως "θα ανατρέψει ό,τι ξέραμε μέχρι σήμερα"!

Απ' ό,τι φαίνεται, η εταιρεία Pulsent κατάφερε να πρωτοτυπήσει όσον αφορά στη συμπίεση βίντεο! Πρόσφατα ανακοίνωσε τη δημιουργία ενός τρόπου κωδικοποίησης βίντεο που δεν βασίζεται στην εικόνα ως εικόνα, όπως όλοι οι γνωστοί τρόποι συμπίεσης, αλλά αντίθετα εφαρμόζει ένα είδος οπτικής αναγνώρισης σε κάθε σκηνή του. Αναλύοντας τα καρέ καταλαβαίνει πως η ταινία δεν είναι ένα σύνολο από επίπεδες εικόνες, αλλά ομάδες αντικειμένων που βρίσκονται σε έναν "χώρο" και, αφού τα ξεχωρίσει, υπολογίζει την κίνησή τους μέσα στην ταινία. Κατόπιν αυτών, η ταινία κωδικοποιείται με εκπληκτική ποιότητα σε χαρακτηριστικά μικρά μεγέθη! Λόγω του ότι προς το παρόν μόνο ακούμε και δεν έχουμε δει πώς ακριβώς θα λειτουργεί η τεχνολογία (αφού αναμένεται... του χρόνου!), μπορούμε μόνο να αισιοδοξούμε για ακόμη καλύτερη ποιότητα με μικρότερες αποθηκευτικές απαιτήσεις.

PULSENT
COMPANY PRESS SOLUTIONS CAREERS
releases news resources
PRESS

Pulsent Breaks Bandwidth Bottleneck

Stealth Team of Scientists Revolutionizes Video Processing & Delivery

Technology to be Privately Previewed at National Association of Broadcasters in Las Vegas

SILICON VALLEY, Calif. – March 25, 2002 – After four years of stealth development handpicked team of scientists, mathematicians and engineers, Pulsent Corporation revealed a radical new approach to video compression that finally breaks the technica practical barriers to delivering true broadcast quality video over broadband networks.

Pulsent's technology provides a 400 percent improvement in bandwidth and storage efficiency over existing block-based video compression schemes like MPEG-2. The breakthrough enables telephone companies and other service providers for the first ti deliver full-screen, broadcast-quality video into the home at 1.1 Mbps – with the same and resolution that television viewers have come to expect.

The market impact of Pulsent's technology includes delivery of broadcast video servic

Η δύναμη 10 βιταμινών σε ένα ποτήρι δροσερού κοκτέιλ φρούτων!

Τώρα η δύναμη και η ενέργεια για να ξεκινήσει αλλά και να συνεχίσει σωστά η μέρα λέγεται POWER 10! Ο νέος μοναδικός σε συστατικά και γεύση χυμός της ΕΒΓΑ συμπληρώνει την ομάδα των απολαυστικών χυμών μακράς διάρκειας SUNNY REFRESH.

photo: Action Images

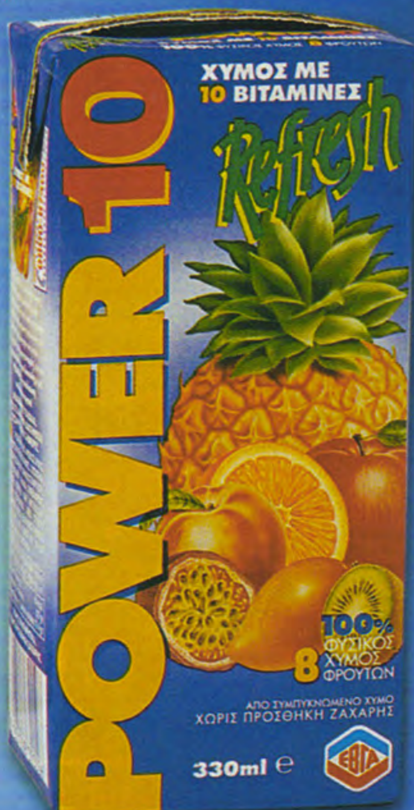
Ο βιταμινούχος POWER 10 συνδυάζει σε ένα υπέροχο δροσερό κοκτέιλ χυμούς από 8 φρούτα: Ροδάκινο, Μήλο ή Σταφύλι, Πορτοκάλι, Ανανά, Γκρέιπφρουτ, Πάσιον Φρουτ, Μάνγκο και Ακτινίδιο, αλλά και 10 Βιταμίνες: A, C, D, B1, B2, B5, B6, E, Νιασίνη και Φολικό Οξύ.

Είναι δροσιστικός, απολαυστικός, δυναμικός. Λόγω της μεγάλης διάρκειάς του - 9 μήνες - είναι και πρακτικός. Επιπλέον, χάρη στην παστερίωσή του με τα υψηλότερα standards ποιότητας, διατηρεί το μεγαλύτερο μέρος των βιταμινών και των πολύτιμων στοιχείων του μαζί με τη δροσιά του χυμού.

Ο εμπλουτισμός του χυμού με πρόσθετες βιταμίνες έχει ως αποτέλεσμα ένα προϊόν με ξεχωριστό και σύγχρονο χαρακτήρα.

Ο οργανισμός βρίσκει ό,τι χρειάζεται για να αντεπεξέλθει στις καθημερινές ανάγκες σε ένα ποτήρι με δροσερό POWER 10 χωρίς ζάχαρη και συντηρητικά. Εγγύηση ποιότητας αλλά και απόλαυσης για το σύγχρονο άνθρωπο από το REFRESH και την ΕΒΓΑ.







Flash

Την πάτησες, μεγάλε!

Μια δυσάρεστη έκπληξη περίμενε τον Bill Gates την 1η Απριλίου. Ο πρωθυπουργός του Καναδά τού τηλεφώνησε και έπειτα από μια ολιγόλεπτη συζήτηση για οικονομικά ζητήματα τον προσκάλεσε στη χώρα του. Μόλις, όμως, ο πρωθυπουργός προσπάθησε να βρει στον υπολογιστή του μια διαθέσιμη ημερομηνία, τα Windows κόλλησαν και αυτός άρχισε να βρίζει αυτά, την τεχνολογία, τους υπολογιστές και τους... δημιουργούς τους! Φυσικά, ο Bill Gates συνήλθε από την αμηχανία του και άρχισε να υποψιάζεται πως πέφτει θύμα φάρσας, όταν ύστερα από λίγο ήρθε η επιβεβαίωση πως ο "πρωθυπουργός" του Καναδά ήταν ένας... γνωστός φαρσέρ ραδιοφωνικής εκπομπής! Ακούστε το σχετικό MP3 στο CD μας.

Επί του πιεστηρίου

Μόλις μας ήρθε μια ανακοίνωση από τη Microsoft Hellas, σύμφωνα με την οποία το Xbox γνωρίζει πανευρωπαϊκή μείωση της τιμής του. Συγκεκριμένα, η κονσόλα της Microsoft θα πωλείται πλέον 299 ευρώ από 479 που κόστιζε έως τώρα! Τώρα, όσον αφορά σε αυτούς που απέκτησαν ήδη το Xbox, η Microsoft σκοπεύει να τους κάνει δώρο 2 παιχνίδια και ένα χειριστήριο! Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επισκεφτείτε τη διεύθυνση www.xbox.com/gr.

Τα στατιστικά του ελληνικού κυβερνοχώρου

ή, αλλιώς, τι έκανες, Έλληνα, στο Internet;

Προτού βιαστείτε να πείτε πως είστε σίγουροι για το τι "κάνει" το σύνολο των Ελλήνων surfers κατά την καθημερινή περιπλάνησή του στα δικτυακά κύματα, διαβάστε τι αποκαλύπτει η έρευνα Insites!

Τα αποτελέσματα της δικτυακής δημοσκόπησης βγήκαν από τη συμμετοχή 29.051 επισκεπτών του κυβερνοχώρου. Σύμφωνα με αυτά, το 59% των χρηστών του Internet στη χώρα μας είναι κύριοι υψηλού εισοδήματος και μορφωτικού επιπέδου. Οι περισσότερες δικτυακές επισκέψεις γίνονται από τα μεγάλα αστικά κέντρα της χώρας μας, ενώ η κύρια πρόσβαση στο Διαδίκτυο γίνεται από το σπίτι. Βεβαίως, σημαντικό παράγοντα στην έρευνα έπαιξαν οι Έλληνες του εξωτερικού, οι οποίοι έρχονται σε επαφή με την πατρίδα μέσω των ελληνικών ιστοσελίδων. Το σημαντικότερο στατιστικό στοιχείο που προέκυψε από την έρευνα ήταν η αύξηση του ενδιαφέροντος για on-line αγορές, καθώς η δυσπιστία απέναντί τους έχει μειωθεί κατά 12%! Στις προτιμήσεις των on-line καταναλωτών όσον αφορά στα προϊόντα, τις πρώτες θέσεις κατέχουν τα βιβλία, τα μουσικά CDs, τα εισιτήρια αλλά και τα ταξίδια. Επίσης, κάθε είδους προσφερόμενες υπηρεσίες χρησιμοποιούνται εκτενώς. Την ίδια στιγμή, στα καινούρια και ανερχόμενα on-line καταναλωτικά αγαθά συγκαταλέγονται τα χρηματοοικονομικά προϊόντα και οι συσκευές οικιακής χρήσης. Ακόμα, οι Έλληνες χρήστες του Διαδικτύου φαίνεται πως αγκαλιάζουν τις δικτυακές διαφημίσεις (παράξενο, εμείς νομίζαμε πως τις μισείτε!), αφού το 61% τις θεωρούν έξυπνες και δημιουργικές! Τέλος, αύξηση παρουσιάζουν οι υπηρεσίες WAP μέσω κινητού τηλεφώνου είτε αυτές αφορούν το Internet και την επικοινωνία μέσω e-mail είτε τις υπηρεσίες logos, γραφικών και ringtones. Φαίνεται πως η νέα οικονομία κάνει τολμηρά βήματα και στη χώρα μας...

top 10

Αποτελέσματα αναγνωστών

1	ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND	LucasArts	Adventure
2	BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN	Bioware	RPG
3	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS EXPANSION	Microsoft	Strategy
4	DIABLO 2	Blizzard Entertainment	RPG
5	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	EIDOS Interactive	Simulation
6	THE LONGEST JOURNEY	Funcom	Adventure
7	GRAND PRIX 3	Microprose	Simulation
8	HALF-LIFE	Sierra Studios	Action
9	FIFA 2001	EA Sports	Simulation
10	THE SIMS	Maxis	Strategy

Επισημαίνεται πως τα προαναφερθέντα αποτελέσματα αποτελούν τις επιλογές των gamers που επισκέπτονται το site www.gameweb.gr. Ψηφίστε κι εσείς το αγαπημένο σας παιχνίδι στο GameWeb!

Xbox 2

Ποιο Xbox είπες ότι έχεις;

Η Microsoft έβγαλε, ως γνωστόν, το Xbox και ο κόσμος το αγόρασε και πολύ χάρηκε.

Την επόμενη μέρα, όμως, ο Βασιλάκης είπε "λετ δερ μπη εξ-μπόξ 2"...! Οι εταιρείες αναστατώθηκαν και οι κάτοχοι του 1 ανησύχησαν, διότι για πρώτη φορά έγινε εμφανές πως και οι κονσόλες δέχονται αναβαθμίσεις, μόνο που δεν ονομάζονται έτσι... αλλά "αντικαταστάσεις"! Σύντομα, λοιπόν, μπορεί να χρειαστεί να ξεφορτωθούμε το νέο γυαλιστερό εξ-μποξ μας, όχι γιατί δεν θα είναι καλό, αλλά γιατί θα θέλουμε να χαϊδεύουμε τα χειριστήρια του Xbox 2. Σύμφωνα με τις πρώτες ενδείξεις, η γραμμή αρχιτεκτονικής αλλάζει ριζικά, με την ATI να παίρνει τη θέση της nVIDIA (λέτε να είναι ένας από τους λόγους που η καναδική εταιρεία άρχισε να πειραματίζεται με τα ολοκληρωμένα chipsets;) και η AMD τη θέση της Intel. Ιδιαίτερη βαρύτητα έχει δοθεί και αυτή τη φορά στις δικτυακές ικανότητες του συστήματος, οι οποίες είναι κατά πολύ ενισχυμένες. Φαίνεται πως το Xbox 2 θα έχει όλες τις προϋποθέσεις για να μας αναγκάσει να προβούμε στη μισητή αλλά συνάμα πολυπόθητη αναβάθμιση μια ώρα αρχύτερα! Ας το καθυστερήσουν λίγο, βρε παιδιά, ακόμη μαζεύω για να πάρω το πρώτο!

Παγκόσμιο λεξικό

Γράψε κι εσύ, μπορείς!

Μια μοναδική, απίστευτα πρωτότυπη ιδέα κατέβηκε στο κεφάλι του κ. Brian McConnell, έτσι, για να κάνει εμάς τους υπόλοιπους να ζηλεύουμε...!

Ο εν λόγω κύριος, λοιπόν, έχει ξεκινήσει την ανάπτυξη ενός απλού πρωτοκόλλου που θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί από άλλες εφαρμογές για την εύρεση φράσεων και λέξεων. Θα είναι, δηλαδή, ένα απλό λεξικό. Πού είναι το ωραίο; Μα, το γεγονός πως θα βασίζεται στο Internet!

Όπως και με το γνωστό project Seti@Home, το πρωτόκολλο του κ. McConnell θα ζητά πληροφορίες από τους χρήστες που θα το υποστηρίζουν και με βάση αυτές θα δομεί τα περιεχόμενά του! Πρόκειται, δηλαδή, για ένα τεράστιο, παγκόσμιο λεξικό που δεν θα έχει δημιουργηθεί από έναν άνθρωπο ή μία εταιρεία, αλλά στο οποίο κάθε απλός χρήστης θα μπορεί να συνεισφέρει προσθέτοντας μια λέξη, μια φράση ή μια ακολουθία συγκεκριμένων "περίεργων" φράσεων. Τα βασικά χαρακτηριστικά του θα είναι η δυνατότητα να μεταφράζει σε όλες τις γλώσσες του κόσμου (αυτό, βέβαια, θα εξαρτηθεί και από το αν θα συνεισφέρουν σε αυτό οικειοθελώς άτομα από κάθε άκρο της γης), καθώς και το γεγονός πως η "λογική" που θα κρύβεται πίσω του θα είναι αντίστοιχη με αυτήν του δικτύου Gnutella.



Μάθετε Flash 5 ...με εικόνες και κείμενο!

Ολοκληρωμένο βοήθημα εκμάθησης

Γρήγορη και εύκολη μάθηση του προγράμματος, κάνοντας χρήση σαφών οδηγιών και οδηγώντας σας σχεδόν "απ' το χέρι".



Τα κείμενα του βιβλίου είναι σύντομα και λειτουργικά, αποφεύγοντας τ' ατέλειωτα κουραστικά κατεβατά, γραμμένα από εξειδικευμένους επιστήμονες. Σημαντικό ατού του είναι ο συνδυασμός εικόνων με το κείμενο, οι οποίες παραδειγματίζουν άριστα κάθε λειτουργία του Flash 5. Το βιβλίο είναι άνετο στην ανάγνωσή του, ενώ είναι πολύ εύκολη η ανακάλυψη συγκεκριμένων πληροφοριών και η μεταπήδηση σ' αυτές με ή χωρίς τη μεσολάβηση των ενδιάμεσων κεφαλαίων. Συνολικά, πρόκειται για ένα βιβλίο "must" για κάθε αρχάριο που θα ήθελε να ασχοληθεί με τη δημιουργία streaming γραφικών για χρήση ή μη στο Δίκτυο. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επικοινωνήσετε με τον Δίαυλο, στο τηλέφωνο 010 3631169.



PC Spy

των Derek de la Fuente, Χάρη Κλάδη

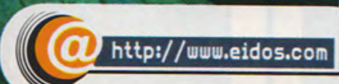
Lara Croft: Ο Αγγελος του Σκότους. Τι τίτλος είναι πάλι αυτός; Τι έγινε, ρε παιδιά, ζαλίστηκε η Lara από το πολύ Diablo 2 και μπέρδεψε τη βούρτσα με το holy staff of frost; Τι μας περιμένει στο νέο παιχνίδι της σειράς;

TOMB RAIDER:



Εταιρεία: **Eidos Interactive**

Ημερομηνία κυκλοφορίας: **Τέλος 2002**



Πάρτε το Tomb Raider, προσθέστε κατσαρίδες, αράχνες και πιθήκους (συνηθισμένοι εχθροί της Lara), βάλτε και λίγο Φρόιντ και ιδού το αποτέλεσμα: Η Lara επιστρέφει κυριευμένη από τους εσωτερικούς δαίμονές της! Στο Tomb Raider: The Angel of Darkness η Eidos προσπαθεί να ξεφύγει από το κλασικό μοτίβο και να προσφέρει εξελιγμένο gameplay, το οποίο θα βασίζεται στην αντιμετώπιση έξυπνων χαρακτήρων, στην αλληλεπίδραση με αυτούς (εκτός από τις μάχες) και σε αποφάσεις που θα πρέπει να παίρνει ο παίκτης, βάσει των οποίων θα προχωρεί ανάλογα και η εξέλιξη του παιχνιδιού. Ακόμα, η ηρωίδα έχει κρατήσει το παλιό look της, αν και κατά τη γνώμη μου ήταν καιρός για μία λίγο πιο στυλάτη από το ξεπερα-





Στο Tomb Raider: The Angel of Darkness η Eidos προσπαθεί να ξεφύγει από το κλασικό μοτίβο και να προσφέρει εξελιγμένο gameplay.







THE ANGEL OF DARKNESS

Τι; Πάλι τα ίδια θά 'χουμε;

σμένο camel trophy σορτσάκι, το σακίδιο και την αλογοουρά εμφάνιση. Αυτό που σίγουρα δεν θα άλλαζε ποτέ, φυσικά, θα ήταν το εφαρμοστό μπούστο - για ευνόητους λόγους! Το μοτίβο του παιχνιδιού είναι πιο σκοτεινό από τα προηγούμενα, με αρκετά σημεία στα οποία διακρίνονται επιρροές από ανάλογα "σκοταδιστικές" ταινίες. Και αν κάποιος δεχτεί πως τα σύγχρονα παιχνίδια είναι υβρίδια πολλών ειδών, το The Angel of Darkness μοιάζει να είναι πολύ περισσότερο adventure απ' ό,τι όλα τα προηγούμενα μαζί.

Σύμφωνα με την εταιρεία, έχουν γίνει, επιτέλους, βελτιώσεις στη μηχανή του παιχνιδιού. Η Lara αποτελείται από 5.000 πολύγωνα σε σχέση με τα μόλις 500 του προηγούμενου παιχνιδιού. Βεβαίως, οι απαιτητικοί gamers θα πρέπει να θυμούνται πως το πρόβλημα στα γραφικά



των δύο τελευταίων Tomb Raider δεν ήταν στην ηρωίδα, αλλά σε... όλα τα υπόλοιπα! Ελπίζουμε πως στο νέο παιχνίδι οι γραφίστες και σχεδιαστές δεν θα έχουν δώσει όλο τους το είναι σε ένα μόλις σύνολο πολυγώνων και θα έχουν προσέξει λίγο τα background γραφικά. Σύμφωνα με τις ανακοινώσεις, η μηχανή του παιχνιδιού θα κάνει πλήρη χρήση των δυνατοτήτων των σύγχρονων καρτών γραφικών. Για την ιστορία, η περιπέτεια ξεκινά στο Παρίσι, όπου η ηρωίδα βρίσκεται για να βάλει χέρι σε ένα κειμήλιο του 14ου αιώνα, κάτι που της ζήτησε ο μέντοράς της Von Croy. Επιστρέφοντας, η Lara βρίσκει το Von Croy δολοφονημένο και την ίδια να τρέχει για να ξεφύγει από την αστυνομία, που τη θεωρεί υπεύθυνη για το θάνατό του. Pas mal, pas mal...

Πριν από δύο χρόνια η Microsoft κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι που έμελλε να αφήσει ιστορία στη στρατηγική κοινότητα. Αυτό ήταν το Age of Empires, το οποίο μέχρι σήμερα παρουσιάζει επιτυχημένες συνέχειες. Το επόμενο βήμα για την εταιρεία είναι το Age of Mythology.

AGE OF



Εταιρεία	**Ensemble Studios/Microsoft**
Ημερομηνία κυκλοφορίας	**2003**

Αν και το Age of Mythology δεν αποτελεί σεναριακά συνέχεια του AOE 2, κινείται στο ίδιο μοτίβο της επικής δράσης, με αυτούσια τα στοιχεία της εξερεύνησης, της δράσης, της δημιουργίας και καταστροφής στρατών, πόλεων και πολιτισμών. Αυτό που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει από τα AOE αλλά και από παιχνίδια όπως το Empire Earth, είναι η έντονη επιρροή από τη μυθολογία. Με αυτό τον τρόπο η εταιρεία προσδοκά να επεκτείνει το χώρο και να δώσει άλλον αέρα στα "γερασμένα" σενάρια των μαχών της ιστορίας. Απλώς προσπαθήστε να φανταστείτε την επίθεση ενός Κύκλωπα στις εχθρικές πόλεις ή μια βροχή μετεωριτών ή να έχετε τη Μέδουσα στο πλευρό σας, η οποία θα αναλάβει να... μετατρέπει σε πέτρινα αγάλματα τους αντίπαλους πολεμιστές. Το παιχνίδι παρουσιάζει τρεις φυλές, οι οποίες έμειναν στην ιστορία για τη μυθολογική αλλά και την ηρωική υπόστασή τους και ιστορία: τους Αιγυπτίους, τους Έλληνες και τους Βίκινγκ. Κάθε φυλή έχει τους δικούς της θεούς και ήρωες (Ηρακλής, Αίαντας, Οδυσσέας, Ερικ ο Κόκκινος, Κλεοπάτρα -



http://www.microsoft.com/games/ageofmythology/greek_home.asp









Το παιχνίδι παρουσιάζει τρεις φυλές, οι οποίες έμειναν στην ιστορία για τη μυθολογική αλλά και την ηρωική υπόστασή τους και ιστορία: τους Αιγυπτίους, τους Ελληνες και τους Βίκινγκ.

MYTHOLOGY

Στρατηγική και μυθολογία!

όλοι θα είναι εκεί), αλλά με τελείως διαφορετική αντιμετώπιση από το κλισέ των RPG χαρακτηριστικών που βλέπουμε σε άλλους τίτλους. Το παιχνίδι έχει χτιστεί βάσει μιας νέας 3D μηχανής, με την οποία θα απεικονίζονται τεράστιοι στρατοί αλλά και ρεαλιστικές τοποθεσίες. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια Ensemble Studios, το παιχνίδι θα ξεφεύγει κατά πολύ από τα παραδοσιακά παιχνίδια στρατηγικής, δίνοντας έμφαση στη λειτουργικότητα του interface ώστε να είναι ελκυστικό και σε παίκτες που δεν παίζουν strategy games, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν έχει δοθεί το απαραίτητο βάρος στο βάθος και την ποιότητα του gameplay. Η ύπαρξη των θεών κάθε φυλής σημαίνει αυτόματα πως ένα μέρος του gameplay μεταφράζεται σε Populousδές! Ο παίκτης θα πρέπει να κερδίσει την εύνοιά τους, με τρόπο που διαφέρει κατά περίπτωση. Οι Ελληνες προσεύχονται, οι Αιγύπτιοι χτίζουν ναούς και μνημεία, οι θεοί των Βίκινγκ αρέσκονται να παρακολουθούν αιματηρές μάχες! Φυσικά, διαφορετική αντιμετώπιση έχει κάθε φυλή σε όλα τα επίπεδα του gameplay. Οι Ελληνες είναι οι πιο πολιτισμένοι απ' όλους και δίνουν έμφαση στην επιστήμη και την τακτική στρατηγική, οι Αιγύπτιοι είναι μυστικιστές και ισχυροί μάγοι, ενώ οι Βίκινγκ είναι άτακτοι βάρβαροι που δεν σκαμπάζουν πολλά από παρατάξεις. Με όλα αυτά τα στοιχεία το παιχνίδι θα είναι, σίγουρα, ένα από τα πιο επιτυχημένα της πενταετίας! Τρέμε Warcraft III!





Ενα παιχνίδι που πραγματεύεται ένα εναλλακτικό μέλλον στον 21ο αιώνα (θεέ μου, τι πρωτότυπο!), στο οποίο τεράστιες εταιρείες παίρνουν υπό τον έλεγχό τους μέρη του πλανήτη.



Ενας πληρωμένος τραμπούκος αναλαμβάνει να κάνει γης μαδιάμ ό,τι εκνευρίζει το αφεντικό του!

YAGER

Mad Max στον αέρα!

Εταιρεία	THQ
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Τέλος 2002

Όταν οι κυβερνήσεις δεν θα έχουν πια καμία δύναμη, όταν οι στρατοί και η αστυνομία θα ελέγχεται από παντοδύναμους ιδιώτες, όταν τα καθεστώτα θα υποκύπτουν στους κανόνες των λίγων, θα υπάρχουν "παράνομοι" τυχοδιώκτες και πειρατές που θα δουλεύουν για το μεράκι τους ή για όποιον πληρώνει τα πιο πολλά. Σε αυτό το ρόλο θα μπει ο παίκτης, στο ρόλο του μισθοφόρου που προσλαμβάνει η εταιρεία Proteus, κηρύσσοντας τον πόλεμο στους ανταγωνιστές της. Οχι, ο παίκτης δεν προσπαθεί να απελευθερώσει τον κόσμο ούτε να ανατρέψει κυβερνήσεις. Είναι ένας πληρωμένος τραμπούκος που αναλαμβάνει να κάνει γης μαδιάμ, χρησιμοποιώντας μόνο αθέμιτα μέσα, ό,τι εκνευρίζει το αφεντικό του! Στο σενάριο αυτό μπλέκονται δολοπλοκίες και συνωμοσίες, που θα τον οδηγήσουν πολλές φορές σε αδιέξοδο που θα πρέπει να ξεπεράσει για να φέρει εις πέρας την αποστολή του και να πληρωθεί. Ενα βαρύ μαχητικό σκάφος, 25 επίπεδα, πολλά όπλα, ιπτάμενοι πειρατές και στόλοι μισθοφορικών σκαφών, σε συνδυασμό με τα εντυπωσιακά εφέ και τα εκπληκτικά γραφικά, υπόσχονται πολλές ώρες διασκέδασης! Η περίοδος αναμονής, σύμφωνα με την εταιρεία, θα κρατήσει μέχρι τον Δεκέμβριο του 2002.

@ http://www.yager.de/project.html



intern
@-FREE
surf
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ
ΣΤΟ INTERNET
1ΜΗΝΑΣ
30ΩΡΕΣ
99



@-FRE
su
ISD
ΜΗΝΑΣ
30ΩΡΕΣ
€ 13.99



internet
@-FREE
plus
plus+

Θυμάστε τη σειρά MASH, η οποία εξιστορούσε τις περιπέτειες μιας ιατρικής μονάδας στο Βιετνάμ; Νομίζετε ότι το να είναι κανείς οπλίτης-ιατρός είναι εύκολο;



Αμεση βοήθεια, σταμάτημα αιμορραγίας, μεταφορά τραυματία, κλήση για παραλαβή από ελικόπτερο, και όλα αυτά σε συνθήκες πραγματικού πολέμου!

COMBAT MEDIC: SPECIAL OPS

Γιατρέ, έσπασα ένα νύχι!

Εταιρεία	Legacy Interactive
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Μάιος 2002

Το Combat Medic προσφέρει κάποια χαρακτηριστικά που θα έβρισκε κανείς στο Theme Hospital, συν πολλά άλλα! Πρόκειται για ένα 3D simulation που... εξομοιώνει την ίδια τη ζωή! Σε αυτό θα αναλάβετε τη δράση στρατιωτικών γιατρών, σκοπός των οποίων είναι να βοηθούν τους τραυματίες στα πεδία της μάχης ακόμα και όταν αυτές εξελίσσονται! Δεν ξέρω αν θυμάστε το νοσοκόμο στη "Διάσωση του στρατιώτη Ryan", αλλά το παιχνίδι θα σας βάλει σε τέτοια σενάρια, στα οποία οι γιατροί και οι νοσοκόμοι όχι απλώς θα πρέπει να σώζουν ζωές, αλλά και να προφυλάσσουν τις δικές τους - μη νομίζετε, τον άτυπο κανόνα "μην πυροβολείτε τους νοσοκόμους" δεν τον τηρούν όλοι οι "κακοί"! Αμεση βοήθεια, σταμάτημα αιμορραγίας, μεταφορά τραυματία, κλήση για παραλαβή από ελικόπτερο και όλα αυτά σε συνθήκες πραγματικού πολέμου! Πλαισιωμένο από γραφικά που θυμίζουν έντονα απεικονίσεις σε στυλ Ghost Recon και Operation Flashpoint, το παιχνίδι ήδη έχει κεντρίσει το ενδιαφέρον των παικτών! Ειδικά, δε, γι' αυτούς που σπουδάζουν ιατρική, θα μπορούσε να μετρήσει ως και για προϋπηρεσία! Θα έχει και νοσοκόμες μέσα (σλουρπ σλουρπ!);


http://www.legacysoft.com/combatmedic



Adventure & RPG Update

Myst 4: Σύντομα στις οθόνες μας!

Πολλά και σημαντικά τα νέα αυτού του μήνα, ειδικά για τους φίλους του Myst, αφού ετοιμάζεται νέος τίτλος αλλά και τηλεοπτική σειρά με θέμα το δημοφιλέστατο adventure! Φυσικά, δεν θα μείνουν παραπονεμένοι και οι φίλοι των RPGs, μια και θα αναφερθούμε στο περιβόητο Morrowind.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



SIBERIA ΤΗΣ MICROIDS



ΒΡΕΘΗΚΕ ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ ΓΙΑ ΤΟΝ SIMON

Μία πραγματικά ευχάριστη είδηση: Ανακοινώθηκε επίσημα από την Adventure Soft - Headfirst Productions ότι το Simon The Sorcerer 3D θα κυκλοφορήσει κανονικά στις 19 Απριλίου! Το Simon 3D, αν και είναι έτοιμο εδώ και έναν χρόνο, έμενε στα ράφια, μια και η Headfirst Productions δεν έβρισκε κανέναν διανομέα για να το κυκλοφορήσει στην αγορά. Τελικά, τα ευχάριστα νέα ανακοινώθηκαν μόλις η Headfirst ήρθε σε συμφωνία με τις εταιρείες Crucial Entertainment και Vivendi.

Οσοι ενδιαφέρονται και έχουν πρόσβαση στο Internet, μπορούν να αγοράσουν το παιχνίδι από τη διεύθυνση http://www.adventuresoft.com/store.htm.

MYST NEWS PART 1

Η ακόλουθη είδηση κυκλοφορούσε εδώ και πολύ καιρό, αλλά παρ' όλα αυτά, μόλις επιβεβαιώθηκε, έκανε πολύ μεγάλη αίσθηση. Το τηλεοπτικό κανάλι Sci-Fi cable ανακοίνωσε ότι έχει ήδη συμπεριλάβει στο πρόγραμμά του μία μίνι σειρά τεσσάρων επεισοδίων με θέμα, τι άλλο, το μοναδικό MYST.

Η σειρά δεν θα είναι μία "πιστή" τηλεοπτική αναπαραγωγή του παιχνιδιού, αλλά θα εμπνέεται σεναριακά από αυτό. Στα τέσσερα αυτά επεισόδια θα παρακολουθήσουμε μία περιπέτεια στην οποία θα αποκαλυφθεί τι έγινε πάνω στο νησί Myst, δηλαδή θα μεταφερθούμε στον κόσμο του Myst ακριβώς πριν από το πρώτο παιχνίδι της γνωστής σειράς. Τα 4 αυτά επεισόδια θα ετοιμάσει για το Sci-Fi η Mandalay Television Pictures production, ενώ παραγωγοί του θα είναι η Elizabeth Stephen, αλλά και ο Rand Miller (ο ένας από τους δύο αδελφούς που δημιούργησαν το παιχνίδι), καθώς και η Susan Bonds από την Cyan σε συνεργασία με την Columbia Tri Star Domestic Television. Σύμφωνα, λοιπόν, με τις πληροφορίες που κυκλοφόρησαν σχετικά με το σενάριο, κάτω από την επιφάνεια της Γης υπήρχε εδώ και χιλιάδες χρόνια ένας πανάρχαιος πολιτισμός, ο οποίος είχε κατορθώσει να αναπτύξει ένα ιδιόμορφο σύστημα μεταφοράς στο χωροχρόνο με μία σειρά μαγικών βιβλίων. Ετσι, ίσως προσπαθούν να εξηγήσουν πώς στο κανονικό παιχνίδι ένας γήινος μεταφέρεται στο νησί Myst.

Οπως καταλαβαίνετε, θα παρακολουθώ στενά το όλο θέμα και αν έχω κάτι νεότερο, θα σας ενημερώσω αμέσως. Επειδή δεν έχω δορυφορική τηλεόραση, ελπίζω η σειρά να κυκλοφορήσει σε βιντεοκασέτες ή, ακόμη καλύτερα, σε DVD. Να είστε σίγουροι ότι θα τ' αγοράσω αμέσως και για μία τουλάχιστον εβδομάδα θα βλέπω και θα ξαναβλέπω... και θα ξαναβλέπω... και θα ξαναβλέπω...

MYST NEWS PART 2

Ας συνεχίσουμε, όμως, με το MYST. Από την Cyan και τη Ubi Soft έγινε γνωστό ότι εδώ και κάμποσο καιρό ετοιμάζεται το MYST 4! Η είδηση αυτή

κυκλοφόρησε μέσα στον Μάρτιο και ξάφνιασε, γιατί μέχρι τότε δεν είχε ακουστεί τίποτα σχετικά. Η Ubi Soft ανακοίνωσε ότι είχε πάρει την άδεια για δύο παιχνίδια βασισμένα στον κόσμο του Myst, το ένα από τα οποία είναι γεγονός, μια και -ως γνωστόν- ήδη κυκλοφόρησε το Myst 3. Επομένως, έμενε η συνέχειά του, το Myst 4. Ηδη το domain name

> Από την Cyan και τη Ubi Soft έγινε γνωστό ότι εδώ και κάμποσο καιρό ετοιμάζεται το MYST 4! Η είδηση αυτή κυκλοφόρησε μέσα στον Μάρτιο και ξάφνιασε, γιατί μέχρι τότε δεν είχε ακουστεί τίποτα σχετικά.

"mystiv.com" έχει κλειστεί από τη Ubi Soft και μάλλον αυτή θα είναι η διεύθυνση του επίσημου Web site του παιχνιδιού, όταν αυτό κυκλοφορήσει. Αυτό, όμως, που δεν ήταν γνωστό και δημοσιοποιήθηκε τώρα είναι το γεγονός ότι πριν από δύο χρόνια η Mattel Interactive, που τότε είχε τα δικαιώματα του παιχνιδιού, είχε κλείσει συμφωνία με την περιβόητη DreamForge Intertainment για την κυκλοφορία του επόμενου τίτλου της σειράς (δηλαδή του Myst 4), αλλά παρ' ότι η DreamForge είχε ήδη ολοκληρώσει ένα μέρος του, όταν η Ubi Soft απέκτησε τα δικαιώματα του Myst 3, το 2001, αποφάσισε να πάρει και το Myst 4 από την DreamForge. Ο λόγος για την προβληματική αυτή κίνηση έχει να κάνει με την εκτίμηση της Ubi Soft ότι είναι προτιμότερο ένα adventure που θα χρησιμοποιούσε ένα point-and-click user interface παρά το 3D interface που είχε ήδη σχεδιάσει η Dreamforge. Το παιχνίδι ετοιμάζεται τώρα από στελέχη της ίδιας της Ubi Soft στον Καναδά. Υπάρχουν πληροφορίες που λένε ότι το παιχνίδι θα αναγγελθεί επίσημα στην E3 Game Expo που θα γίνει αυτό τον Μάιο. Θα δούμε...

ΚΟΝΤΕΥΕΙ ΤΟ SYBERIA

Η Microids ανακοίνωσε το επίσημο Web site του SYBERIA (http://www.syberia.info), του νέου adventure που ετοιμάζει ο "πολύς" Benoit Sokal, ο οποίος μας έχει ήδη δώσει το ανεπανάληπτο Amerzone. Το παιχνίδι έχει δρομολογηθεί να κυκλοφορήσει τον Μάιο, αλλά δώστε του μία μικρή παράταση. Απ' όσες πληροφορίες έχω συγκεντρώσει, είμαι σίγουρος ότι το Syberia θα είναι το adventure της χρονιάς και όχι μόνο.

ΟΙ ΠΑΠΥΡΟΙ ΤΩΝ ΑΡΧΑΙΩΝ...

Είδα μερικές ακόμη εικόνες από το THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND της Bethesda και ειλικρινά δεν κρατιέμαι με τίποτα. Πρόκειται για ένα καθαρόαιμο RPG, που ξαναφέρνει στο προσκήνιο τη χρυσή εποχή των CRPGs, τότε που η έννοια CRPG σήμαινε πάνω απ' όλα εξαιρετικό σενάριο, ατελείωτη εξερεύνηση και πάρα πολλά side quests. Αρχίζεις παίρνοντας το ρόλο ενός σκλάβου πάνω σ' ένα πλοίο, ενώ κάποιος σου λέει ότι θα ελευθερωθείς μόλις το πλοίο φθάσει στην πόλη Seyda Neen, την πόλη όπου ουσιαστικά ξεκινά το παιχνίδι.

Η δημιουργία του βασικού χαρακτήρα είναι εξαιρετική, ενδεικτική της ποιότητας που μόνο η Bethesda ξέρει να δημιουργεί στον τομέα αυτό.

Ενα από τα βασικότερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι η επικοινωνία που επιτρέπει με τον περιβάλλοντα χώρο και που παρόμοιά της δεν έχετε ξαναδεί σε κανέναν άλλο τίτλο μέχρι τώρα. Μπορείς να "πειράξεις" σχεδόν οτιδήποτε βλέπεις στα γραφικά, αλλά πρόσεξε γιατί αρκετές πράξεις σου θα έχουν δυσάρεστο αποτέλεσμα, αν πέσουν στην αντίληψη NPC χαρακτήρων που μπορεί να είναι κοντά σου (π.χ. αν θεωρήσουν ότι, παίρνοντας κάτι που δεν σου ανήκει, στην πραγματικότητα το κλέβεις).



THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND ΤΗΣ BETHESDA



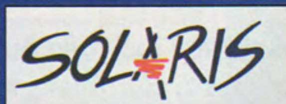
Ισως το πιο σημαντικό απ' όλα είναι η ύπαρξη του μοναδικού TES Construction Set. Με αυτό και τις απαραίτητες, φυσικά, γνώσεις, μπορείς να κάνεις τα πάντα. Μπορείς να δημιουργήσεις δικές σου περιοχές, δικές σου αποστολές, δικούς σου χαρακτήρες, ακόμη και να πάρεις το ρόλο του Dungeon Master! Περισσότερα, όμως, στα επόμενα τεύχη.

ΝΕΟ TRAILER ΓΙΑ ΤΟ NEVERWINTER NIGHTS

Αφήνω τελευταία μία ιδιαίτερα σημαντική είδηση. Η BioWare έδωσε στην κυκλοφορία ένα νέο trailer για το πολυαναμενόμενο D&D RPG Neverwinter Nights. Το μέγεθος του MPEG αρχείου είναι 51,7MB και πρόκειται για το εισαγωγικό βίντεο του παιχνιδιού. Αν το κατέβαζε το περιοδικό και το έβαζε στο επόμενο CD...

Περισσότερα, όμως, γιατί υπάρχουν πολλά και ενδιαφέροντα νέα, στο επόμενο τεύχος.

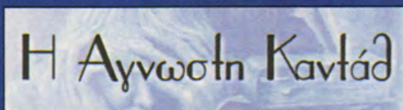
Σε συνεργασία με τα βιβλιοπωλεία



Μπόταση 6, Αθήνα
Τηλ.: 010 3841065



Ανδρέα Παπανδρέου 11, Χαλάνδρι
Τηλ.: 010 6800644-6



Δημ. Γούναρη & Αιμιλιανού Γρεβενών 6, Θεσσαλονίκη
Τηλ.: 031 0227010, 0229060

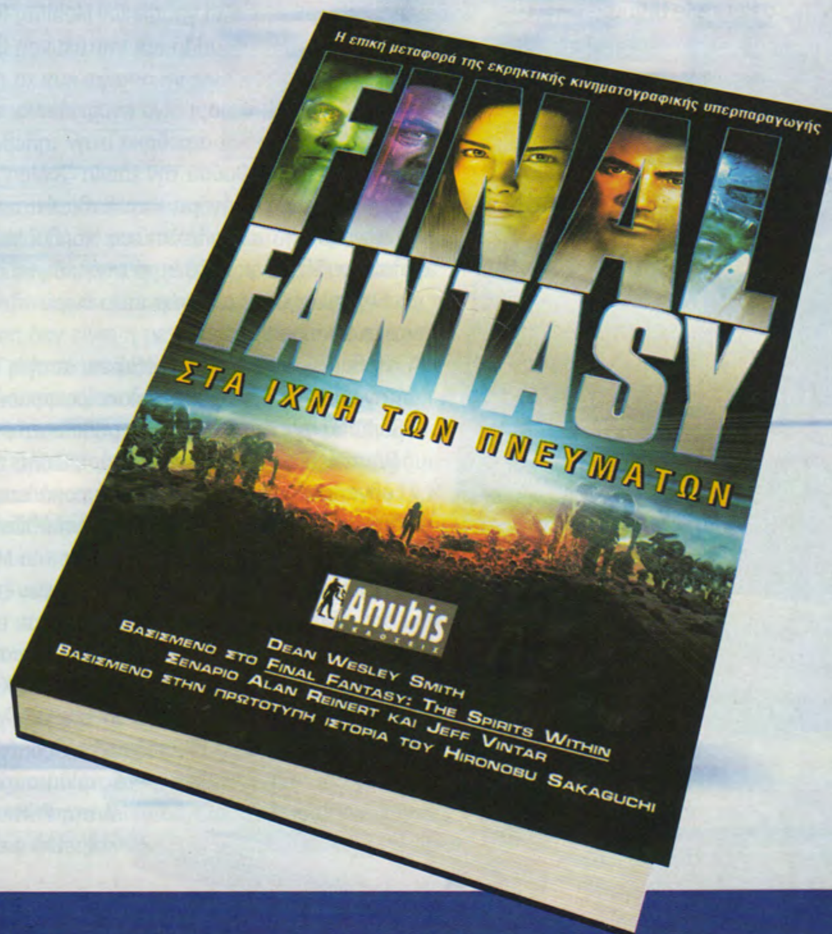


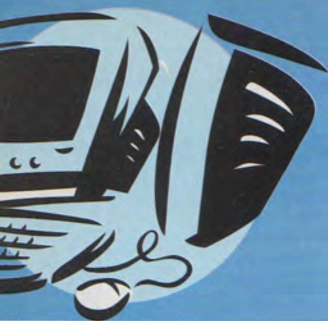
Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη
Τηλ.: 031 0277004
Μεταμορφώσεως 24, Καλαμαριά
Τηλ.: 031 0426780
Φιλιππουπόλεως 57, Αμπελόκηποι
Τηλ.: 031 0727075
25ης Μαρτίου 45 Θεσσαλονίκη
Τηλ.: 031 0886090



Ταγμ. Τζουλάκη 8, Ηράκλειο Κρήτης
Τηλ.: 0810 288544

Κερδίστε το βιβλίο του Final Fantasy με αγορές βιβλίων αξίας €35





PC Flash

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Ξύπνησα μεσημέρι Κυριακής... Τριήμερο, βλέπετε, 25ης Μαρτίου, οπότε ήταν καθ' όλα δικαιολογημένο το ξενύχτι μέχρι το πρωί. Να έβλεπα μήπως κανένα DivX; Καλή ιδέα, έλα, όμως, που δεν ήθελα να σηκωθώ απ' το κρεβάτι γιατί έκανε πολύ, μα πάρα πολύ κρύυυυοο!

HI-Grade Ultinote M6400

Τα θέλω όλα σε μέγεθος βιβλίου

HI-GRADE ULTINOTE M6400

Χαρακτηριστικά
Pentium 4 2.0GHz, 512MB SDRAM, ήχος AC '97, 40GB σκληρός δίσκος, DVD/CD-RW

Διάθεση
Πλαίσιο Computers, Ερμού & Χλόης 92, 144 52 Μεταμόρφωση, τηλ.: 080011-12345

Τιμή
€2.970 χωρίς ΦΠΑ

Φορητές επαφές... στενού τύπου!

Αυτό που χρειαζόμουν ήταν ένας φορητός υπολογιστής! Ισως ήταν η καλύτερη ιδέα που είχα αυτή την εβδομάδα: να σφετεριστώ τον Pentium 4 φορητό που έφεραν για τεστ στο γραφείο! Με ελαφρά πηδηματάκια τον έφερα στο κρεβάτι και κουκουλώθηκα ευθύς αμέσως. Επιασα στα πεταχτά και ένα πάκο ταινίες σε DivX και DVD μορφή - βλέπετε ο φορητός είναι ταχύτατος, ώστε να μπορεί να παίξει άνετα DivX βίντεο, ακόμα και στις μεγαλύτερες αναλύσεις! Οσον αφορά στα DVDs, εκτός από τα 2GHz υπολογιστικής ισχύος, ο HI-Grade Ultinote M6400 είναι εξοπλισμένος με σύστημα γραφικών Mobility Radeon, το οποίο εξασφαλίζει άψογη εικόνα αλλά και επιτάχυνση DVD με τα πρωτόκολλα iDCT και MC. Ετσι, χωρίς να ανοίξω καν τα παντζούρια, ξάπλωσα αναπαυτικά με το μαξιλάρι λίγο ανυψωμένο, έβαλα το φορητό πάνω στο στήθος μου και αφέθηκα στην τηλεθέαση. Λίγο αργότερα και ενώ παρακολουθούσα την ταινία "X-Men", αισθάνθηκα μια παράξενη θαλπωρή. Γρήγορα κατάλαβα ότι οφειλόταν στη ...ζέστη που πήγαζε από τα σπλάχνα του M6400! Μάλιστα, αγαπητοί μου φίλαθλοι (!!!), το φορητό αυτό ανέλαβε να με ζεστάνει, κάτι που εκείνη τη στιγμή ήταν θεόσταλτο δώρο - λες και είχα σταθεί κοντά στο καλοριφέρ!



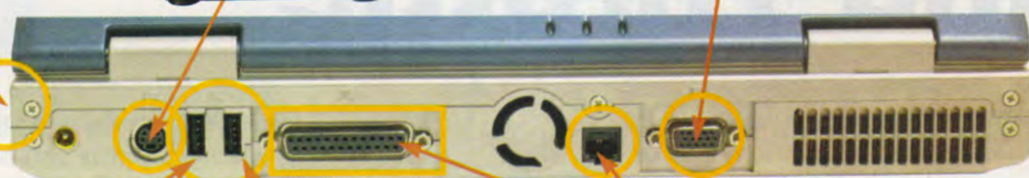
Βεβαίως, υπό άλλες συνθήκες αυτή η θερμοκρασία δεν θα ήταν καλοδεχούμενη. Το καλοκαίρι, ας πούμε, δεν θα μπορώ να βάλω το φορητό επάνω μου, αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία. Πάντως, την ώρα της μεταμόρφωσής του... σε θερμοφόρα, έβγαλα τα ακουστικά και μου προκάλεσε έκπληξη ο θόρυβος που έκανε ο ανεμιστήρας προσπαθώντας να αποβάλει τη θερμοκρασία! Το σύστημα ψύξης του M6400 ενεργοποιείται όταν η θερμοκρασία των συστημάτων (του επεξεργαστή, του δίσκου ή του DVD-ROM) φτάσει σε υψηλότερα των κανονικών επίπεδα. Η υψηλή θερμοκρασία οφείλεται τις περισσότερες φορές στον επεξεργαστή, ο οποίος δεν είναι mobile Pentium 4 -ειδικά σχεδιασμένος, δηλαδή, για χρήση σε φορητό-, αλλά ο φυσιολογικός Pentium 4 στα 2GHz (Northwood), ο οποίος είναι μεν φθηνότερος, αλλά

Επεκτάσεων πανδαισία


Το ενσωματωμένο LAN υπόσχεται επικοινωνία με τοπικό δίκτυο δύο ή περισσότερων υπολογιστών.


Το πολύ καλό TV-Out εξασφαλίζει σύνδεση και έξοδο εικόνας σε συσκευές TV ή/και βίντεο.


Η έξοδος VGA, εκτός από την απεικόνιση σε εξωτερική οθόνη, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για twin view display.




Στις θύρες USB μπορούν να συνδεθούν ακόμα WebCams, φωτογραφικές μηχανές και άλλες οπτικές συσκευές.


Οι θύρες USB εξασφαλίζουν τη συμβατότητα με τις σύγχρονες περιφερειακές συσκευές, καθώς και με πληκτρολόγια και ποντίκια.


Φυσικά, δεν μπορούσε να λείπει η παραδοσιακή παράλληλη θύρα για τη σύνδεση εκτυπωτών, scanners κ.λπ.



Το ενσωματωμένο modem αναλαμβάνει να σας συνδέσει απευθείας με το Internet. Δυστυχώς, δεν είναι ISDN...


Το FireWire εξασφαλίζει ταχύτατη μεταφορά μεγάλου όγκου δεδομένων· ό,τι πρέπει για ψηφιακές βίντεο συσκευές!


Είσοδος μικροφώνου

Έξοδος ακουστικών

ζεσταίνεται περισσότερο και καταναλώνει περισσότερο ρεύμα. Πάντως, το σύστημα δεν κόλλησε ποτέ ούτε συνάντησα κάποια προβλήματα εξαιτίας της υπερθέρμανσης. Απλώς, ο θόρυβος των ανεμιστήρων είναι ενοχλητικός, αν δεν φοράτε ακουστικά. Επίσης, η διάρκεια της μπαταρίας δεν είναι η μεγαλύτερη που έχω συναντήσει, αλλά θα "έβγαζε" άνετα το ταξίδι Αθήνα-Βόλος σε πλήρη λειτουργία και ίσως άλλο ένα μισό, αν έπαιζε μόνο MP3.

Ο φορητός δεν διαθέτει floppy disc drive, ο οδηγός DVD, όμως, έχει και λειτουργίες CD-R/RW, γράφοντας δεδομένα σε εγγράψιμα δισκάκια με ονομαστική ταχύτητα 8x. Η οθόνη του είναι 14,1" LCD. Το συνολικό εμβαδόν ίσα που ξεπερνά αυτό ενός περιοδικού όπως το "PC Master", ενώ το βάρος του δεν ξεπερνά τα 3 κιλά.

Στον τομέα των επεκτάσεων, ο HI-Grade Ultinote M6400 θα ικανοποιούσε και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Οπως βλέπετε στο σχεδιάγραμμα, μπορεί να συνδεθεί με πληθώρα εξωτερικών συσκευών (παράλληλων, USB αλλά και FireWire), ενώ διαθέτει TV-Out πολύ καλής ποιότητας (κληρονομιά από την Ati), αλλά και ενσωματωμένο modem και κάρτα δικτύου. Φυσικά, υπάρχει VGA-Out για τη σύνδεση με εξωτερική οθόνη, ενώ το σύστημα γραφικών έχει δυνατότητα απεικόνισης dual-head, οπότε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ταυτόχρονα δύο οθόνες.

Οσον αφορά στις επιδόσεις, με τη σύνδεση ενός ποντικιού (κανείς δεν μπορεί να παίξει παιχνίδια με το touchpad) ή ενός joypad, ο HI-Grade Ultinote M6400 μεταμορφώνεται στην απόλυτη φορητή παιχνιδομηχανή. Το σύστημα γραφικών μπορεί άνετα να σηκώσει σύγχρονα και απαιτητικά παιχνίδια, όπως τα Aquanox και Warrior Kings, σε αναλύσεις μέχρι 800x600 τόσο στην οθόνη όσο και στην τηλεόραση. Στις εφαρμογές, το μέγεθος της μνήμης αλλά και η ταχύτητα του επεξεργαστή είναι αρκετά για να εξασφαλίσουν απίστευτες επιδόσεις τόσο σε σουίτες γραφείου όσο και στη δημιουργία γραφικών, 3D αλλά και περιεχομένων Internet. Ακόμα, ταχύτατη είναι η μετατροπή ταινιών DVD σε DivX και μουσικής από CD σε MP3.

Αξιολόγηση


Ισχυρότατο σύστημα, που πληροί όλες τις προϋποθέσεις ενός workstation ή μιας gaming machine. Ενας υπολογιστής που θα θέλατε στα γόνατά σας!


Αυτό που είπα για τα γόνατα, δεν ισχύει όταν κάνει ζέστη! Μπορεί να σκάσετε και εσείς και ο φορητός! Ενοχλητικός είναι και ο θόρυβος των ανεμιστήρων...





X45 Digital Joystick and Throttle

Ο βασιλιάς των αιθέρων!

Ενα πλήρες πιλοτήριο στο τραπέζι σας!

X45 Digital Joystick and Throttle

Απαιτήσεις
Pentium 166, 32MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP, USB

Διάθεση
Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, 183 44 Μοσχάτο, τηλ.: 010 9480000

Τιμή
€101,83 με ΦΠΑ

Ενα παιχνίδι που θα γράψει τη δική του ιστορία στο χώρο του home gaming, είναι αναμφισβήτητα το Aquanox. Τόσο η τεχνική αρτιότητά του όσο και το δυνατό gameplay του, φέρνουν στο μυαλό στιγμές από τα ιστορικά Wing Commander! Αν και δεν είναι ακριβώς εξομοιωτής, απαιτεί μια τεράστια σειρά από ρυθμίσεις και πλήκτρα για το χειρισμό του. Σαφώς, οι πολλές επιλογές δίνουν ιδιαίτερη αίσθηση στο ρεαλισμό, κάνοντας τον παίκτη να νομίζει πως όντως πιλοτάρει ένα μελλοντικό μαχητικό βαθυσκάφος - ή μήπως όχι; Αν κάποιος σκοπεύει να παίξει με πληκτρολόγιο, μάλλον δεν θα τα καταφέρει τόσο εύκολα, ενώ και το παιχνίδι με joypad μάλλον δεν ικανοποιεί. Το παιχνίδι έχει ρυθμίσεις για 5 άξονες κατεύθυνσης, οπότε μόνο ένα καλό joystick μπορεί να αποδώσει στο μέγιστο το ύφος του παιχνιδιού. Αλλά και πάλι, πέραν των ρυθμίσεων της κατεύθυνσης, το παιχνίδι διαθέτει ρυθμίσεις κίνησης και προσανατολισμού, κουμπιά όπλων και διακόπτες. Ποιο joystick μπορεί να καλύψει όλες αυτές τις απαιτήσεις;





Το εντυπωσιακό X45 της Saitek είναι ακριβώς το joystick που θα έψαχνε κάθε απαιτητικός παίκτης παιχνιδιών simulation. Ο συνδυασμός του εργονομικού και εμπλουτισμένου μοχλού και του επίσης "οπλισμένου μέχρι τα δόντια" μοχλού ώθησης, δίνει στο χρήστη τον απόλυτο έλεγχο. Δύο πλήρεις μοχλοί κατευθύνσεων, πλαισιωμένοι από (κρατάτε σημειώσεις;) πέντε fire buttons, ένα πλήκτρο εκτόξευσης πυραύλων, τρία hat, δύο modes, ένα pinkie switch, δύο διακόπτες περιστροφής, μία σκανδάλη, έναν εξομοιωτή λειτουργιών του ποντικιού και έναν έξτρα ελεγκτή ώθησης, σίγουρα υπερκαλύπτουν κάθε πιθανή απαίτηση! Η συμπεριφορά του μοχλού κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι μοναδική, με δυνατό κράτημα ακόμα και στις πιο απότομες μανούβρες. Με την κατάλληλη προπόνηση, θα κατορθώ-

Το εντυπωσιακό X45 της Saitek είναι ακριβώς το joystick που θα έψαχνε κάθε απαιτητικός παίκτης παιχνιδιών simulation.



σετε να κάνετε τόσο μικρές, κλειστές κινήσεις αποφυγής εχθρικών πυρών που θα τις ζήλευαν επαγγελματίες πιλότοι μαχητικών! Φυσικά, όλες οι λειτουργίες του X45 έχουν τη δυνατότητα προγραμματισμού, έτσι ώστε να μπορέσετε να τις ρυθμίσετε ανάλογα με τις απαιτήσεις κάθε παιχνιδιού ή με τις προσωπικές προτιμήσεις σας.

Οσον αφορά στην κατασκευή του, αυτή ακολουθεί τη γραμμή στην οποία μας έχει συνηθίσει η Saitek. Ολα τα κινητά μέρη είναι πλαστικά, ώστε η τιμή να μείνει σε χαμηλά επίπεδα, αλλά το αποτέλεσμα δεν παύει να είναι συμπαγές. Το design είναι υψηλής ποιότητας, αν και δεν αγγίζει τα "εξωπραγματικά" πλαίσια των περισσότερων μοχλών της εταιρείας. Αυτό οφείλεται στις ογκώδεις και βαριές βάσεις, οι οποίες στοχεύουν περισσότερο στη σταθερότητα του συστήματος παρά στα "good looks". Οσον αφορά στα σημεία τοποθέτησης όλων αυτών των λειτουργιών και πλήκτρων, είναι τόσο τακτοποιημένα, ώστε να μπορεί ο παίκτης να διαχειριστεί τα πάντα κάνοντας ελάχιστες κινήσεις με τα δάκτυλά του. Αν και τοποθετημένα κοντά το ένα στο άλλο, τα πλήκτρα επιτρέπουν την εύκολη αλλαγή των θέσεων των δακτύλων (συνήθως του αντίχειρα), χωρίς να απαιτείται περαιτέρω μετακίνηση της παλάμης και, φυσικά, της θέσης αφής. Οι δύο μοχλοί κρατιούνται ιδανικά από τα δύο χέρια, αλλά η χρήση περιορίζεται μόνο για δεξιόχειρες, καθώς λόγω της τοποθέτησής του και, φυσικά, του πλήθους των πλήκτρων, δεν είναι δυνατή η χρήση του αριστερού χεριού.

Οσον αφορά στην εγκατάσταση των drivers, η οποία είναι απαραίτητη για την ενεργοποίηση όλων των λειτουργιών, είναι εύκολη και γίνεται αρκετά γρήγορα. Από τη στιγμή που η εγκατάσταση θα έχει ολοκληρωθεί, έχει σειρά το πρόγραμμα ρυθμίσεων, το SGE. Μέσα από αυτό μπορείτε να ρυθμίσετε τις λειτουργίες ή και να κατεβάσετε έτοιμους συνδυασμούς από τη σελίδα της Saitek - εύχρηστο χαρακτηριστικό για τους τεμπέληδες. Το manual, πάντως, έχει πλήρεις οδηγίες για το πώς θα προγραμματίσετε το σύνολο των λειτουργιών του X45, αλλά αυτό πάντα πρέπει να γίνεται εν γνώσει των λειτουργικών απαιτήσεων κάθε παιχνιδιού. Μια γενική ρύθμιση δεν καλύπτει όλες τις περιπτώσεις. Για παράδειγμα, προσπαθώντας να παίξω το Aquanox, έκανα πολλές φορές quit και άλλαξα τις ρυθμίσεις ελέγχου μέσα από το παιχνίδι. Μου πήρε παραπάνω από μισή ώρα για να καταλήξω στον απόλυτο συνδυασμό λειτουργιών, προκειμένου να μπορώ να παίξω το παιχνίδι με τα πλήρη χαρακτηριστικά του και με απόλυτο έλεγχο στο χειρισμό, αλλά το αποτέλεσμα άξιζε τον κόπο! Ούτε οι συμπολεμιστές μου, που τους οδηγεί η CPU, δεν μανουβράρουν τόσο καλά!

Πάντως, το ζήτημα της ρύθμισης των λειτουργιών θα δυσκολέψει τους αρχάριους παίκτες, αλλά όσοι παίζουν παιχνίδια εξομοίωσης και έχουν περάσει στο παρελθόν κάποιο χρόνο προγραμματίζοντας μοχλούς χειρισμού, δεν θα συναντήσουν μεγάλες δυσκολίες. Απλώς χρειάζονται δοκιμές και καλή ανάγνωση του manual. Για να κάνω μερικές ακόμη δοκιμές, εγκατέστησα ξανά μία από τις μεγάλες, παλιότερες αγάπες μου, το Descent 3. Ο μοχλός συνεργάστηκε άψογα με το παιχνίδι και οι ρυθμίσεις ήταν σαφέστατα ευκολότερες απ' ό,τι στην περίπτωση του Aquanox - όντως το τελευταίο έχει δύσκολο και απαιτητικό χειρισμό. Αλλά και με αμιγώς flight simulators το X45 ανταποκρίνεται άψογα - άλλωστε γι' αυτά τα παιχνίδια είχε σχεδιαστεί εξαρχής. Ακόμα και αν δεν τρελαίνεστε για παιχνίδια όπως το MS Flight Simulator 2002 ή το Comanche 4, το X45 θα σας βάλει στον πειρασμό να δοκιμάσετε. Οπως προανέφερα, στη σελίδα της Saitek (www.saitek.com) υπάρχουν έτοιμες ρυθμίσεις για παιχνίδια όπως τα ανωτέρω, τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτούσιες ή τροποποιώντας τες. Ακόμα στη σελίδα υπάρχει επιπρόσθετη βοήθεια για τον προγραμματισμό του X45.

Αξιολόγηση



Τεράστια γκάμα χαρακτηριστικών σε ιδιαίτερα δελεαστική τιμή. Αριστη ποιότητα κατασκευής και εργονομίας και άριστη συμπεριφορά χειρισμού.



Οι νέοι χρήστες μπορεί να συναντήσουν δυσκολίες στον προγραμματισμό του, ενώ σε νέους απαιτητικούς τίτλους μπορεί να χρειάζονται αρκετές δοκιμές.



Siemens SX45

Πολλές συσκευές σε μια χούφτα

Αυτή την κεραία, τι να την κάνω;

Siemens SX45

Χαρακτηριστικά
Οθόνη TFT 240x320 pixels, 65.536 χρώματα, επικοινωνία μέσω IrDA (υπέρυθρες), USB, σειριακή RS-232, δίκτυο Dual Band 900/1.800MHz

Διάθεση
Siemens A.E., Αρτέμιδος 8, 151 10 Μαρούσι, τηλ.: 010 6864111, 010 6864140

Διαθέτει δόνηση, επιλογή ringtone και είναι συμβατό με GSM και GPRS για αδιάκοπη πρόσβαση στο Internet.

Το μάθημά μας σήμερα περιλαμβάνει διασταυρώσεις. Εχουμε δύο διαφορετικές ράτσες και θέλουμε να τις συνδυάσουμε. Πρώτα απ' όλα, σκεπτόμαστε τη λειτουργικότητα που θα έχει το αποτέλεσμα, γιατί, όσο και αν φαίνεται ενδιαφέρον, μια διασταύρωση ψαριού με αγελάδα δεν έχει καμία απολύτως εφαρμογή - ποιος θα ήθελε ένα τέτοιο ζώο σπίτι του; Βεβαίως, η βιολογία δεν συμπεριλαμβάνεται στα θέματα που απασχολούν το περιοδικό, οπότε οι δικές μας διασταυρώσεις αφορούν σε συσκευές και μηχανήματα. Παίρνουμε, λοιπόν, ένα κινητό Siemens και ένα PDA, τα ρίχνουμε στο τσουκάλι και αφού προσθέσουμε το λειτουργικό Pocket PC, σιγοβράζουμε για 15 λεπτά. Το αποτέλεσμα; Το Siemens SX45. Πέραν από τις λειτουργίες του ως PDA, το SX45 έχει ειδικό λογισμικό επικοινωνίας που το μεταμορφώσει σε πλήρες κινητό τηλέφωνο, το οποίο δέχεται κάρτες SIM σε ειδική εσοχή που υπάρχει κάτω από την μπαταρία στο πίσω μέρος του. Η τοποθέτηση είναι απλή. Φυσικά, το SX45 ως κινητό δεν είναι κομψό, λόγω του μεγέθους του, δεν μπορείτε δηλαδή να το ακουμπήσετε στο αυτάκι σας για να μιλήσετε, αλλά η επικοινωνία γίνεται μόνο μέσω του hands-free set που το συνοδεύει. Το κουμπί Quick Access στο μπροστινό μέρος του SX45 παρέχει πρόσβαση στο πρόγραμμα Pocket Dialer, που μετατρέπει την οθόνη σε... πρόσοψη κινητού τηλεφώνου με αριθμητικό πληκτρολόγιο για εύκολη κλήση τηλεφωνικών αριθμών και μία "εικονική" οθόνη παρουσίασης κλήσεων και μηνυμάτων. Ακόμα, υπάρχει μπάρα ρύθμισης της έντασης του ήχου, ενώ στο κάτω μέρος είναι διαθέσιμες ρυθμίσεις και λειτουργίες τηλεφωνικού καταλόγου, αποστολής SMS και ηχογράφησης φωνής. Η οθόνη του PDA είναι, φυσικά, αφής, που σε συνδυασμό με το κλασικό πλέον στυλό αποδίδουν λειτουργικότητα στο SX45 τόσο στο PDA όσο και στο "κινητό" πρόσωπό του. Οσο για τα χαρακτηριστικά του, διαθέτει δόνηση, επιλογή ringtone και είναι συμβατό με GSM και GPRS για αδιάκοπη πρόσβαση στο Internet. Βεβαίως, δεν είναι όλα ρόδινα, καθώς το αρνητικό σημείο του ως κινητό είναι ο μικρός χρόνος αυτονομίας - μόλις 2 ώρες! Πάντως, το PDA είναι από τα ταχύτερα της αγοράς αυτή τη στιγμή, με επεξεργαστή MIPS R4000 στα 150MHz και γραφικό επιταχυντή. Η μνήμη του είναι 32MB RAM, ενώ δέχεται memory cards για μεταφορά και αναπαραγωγή δεδομένων.





Αξιολόγηση


Παίζει MP3, η μνήμη επεκτείνεται με τη χρήση memory cards, ισχυρός επεξεργαστής, πλήθος περιφερειακών και εφαρμογών.


Είναι σχετικά ογκώδες, ειδικά όταν χρησιμοποιείται ως κινητό. Η κεραία του είναι κομματάκι αντιαισθητική...





Microtek ScanMaker 5600

Scanner για όλους

Από το χαρτί στην οθόνη ...σχεδόν τσάμπα!

Microtek ScanMaker 5600

Χαρακτηριστικά
- Μέγιστη ανάλυση 9.600x9.600dpi, οπτική ανάλυση
- 4.800x2.400dpi σε βάθος χρωμάτων 48bit.
- Σύνδεση με USB

Διάθεση
BSI, 17ης Νοεμβρίου 130, 155 62 Χολαργός, τηλ.: 010 6511826

Τιμή
€264 με ΦΠΑ

Όταν ένας scanner εμφανίζεται στην αγορά σε τέτοια τιμή, αμέσως το μάτι του αγοραστή πέφτει στον πίνακα των χαρακτηριστικών με καχυποψία. Πραγματικά, η χαμηλή τιμή σε σχέση με τις εντυπωσιακές δυνατότητες του ScanMaker 5600 θα ξάφνιαζε οποιονδήποτε. Αυτά δεν είναι, όμως, τα μοναδικά προσόντα του. Το μοντέρνο νεανικό design, με τις ήρεμες καμπύλες και το ουδέτερο χρώμα, κάνουν την κατασκευή ξεκούραστη για το μάτι αλλά και για το χώρο, αν και ο όγκος και το βάρος είναι λίγο αυξημένα. Από άποψη ταχύτητας, το ScanMaker 5600 σκανάρει εικόνα μεγέθους 8,5x11 στα περίπου 300dpi σε 40 δευτερόλεπτα, χρόνος ικανοποιητικός, ακόμα και σε σχέση με ακριβότερους scanners. Το συνοδευτικό λειτουργικό software εγκαθίσταται γρήγορα και συνεργάζεται άψογα με όλα τα προγράμματα που το χρησιμοποιούν. Αίσθηση προκαλεί και η ποιότητα της εικόνας, η οποία αφήνει πίσω αρκετά ακριβότερα μοντέλα. Κατά τη χρήση του, το twain interface επιτρέπει πολλές αλλαγές και παραλλαγές της ποιότητας της εικόνας που σκανάρεται. Οι ευκολίες στο interface του ScanMaker 5600 είναι πολλές και λειτουργικές, αρκεί να ξοδέψετε λίγο χρόνο για να τις μάθετε. Υπάρχει δυνατότητα πολλαπλών σκαναρισμάτων ίδιου μεγέθους, αλλαγής στην ανάλυση (το ScanMaker 5600 σκανάρει σε υψηλές αναλύσεις), το contrast, το gamma, το χρώμα, την τονικότητα, ενώ τα 5 πλήκτρα συντόμευσης λειτουργιών περιλαμβάνουν Scan, Copy, e-mail, OCR και Scan-to-Web. Αν κάνετε, λοιπόν, μια σούμα με τα θετικά χαρακτηριστικά του, θα δείτε ότι το ScanMaker 5600 αποτελεί μια ιδανική λύση για το μέσο χρήστη που επιζητεί τόσο την ποιότητα, την ταχύτητα και την αξιοπιστία όσο και τη συμφέρουσα τιμή.

Το ScanMaker 5600 αποτελεί μια ιδανική λύση για το μέσο χρήστη που επιζητεί τόσο την ποιότητα, την ταχύτητα και την αξιοπιστία όσο και τη συμφέρουσα τιμή.

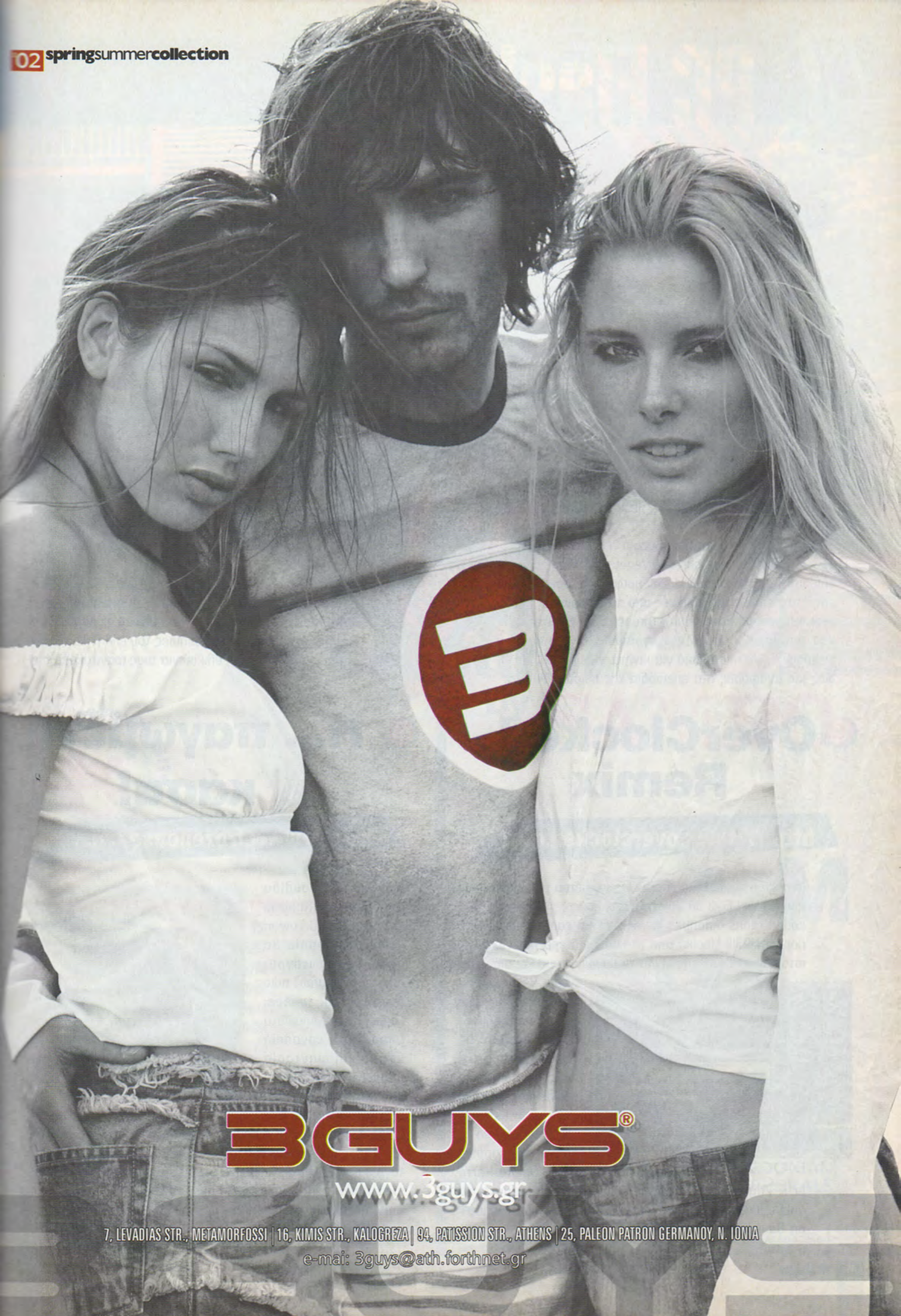


Αξιολόγηση


Υψηλές αναλύσεις και χαρακτηριστικά που μέχρι τώρα βρίσκαμε σε πολύ ακριβότερα μοντέλα της αγοράς.


Κανένα σημαντικό αρνητικό σημείο, εκτός από το κάπως αυξημένο μέγεθός του.




3GUYS®
www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSI | 16, KIMIS STR., KALOGREZA | 94, PATISSION STR., ATHENS | 25, PALEON PATRON GERMANOY, N. IONIA
e-mai: 3guys@ath.forthnet.gr

dragonball.gr

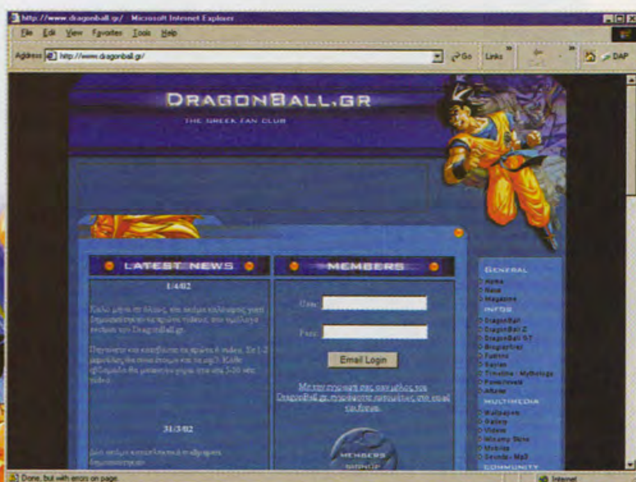
Οι ελληνικές μπάλες του Δράκου!

Kame-Hame-Ha!

Ωσείς, πιστοί της δημοφιλούς σειράς κινούμενων σχεδίων! Στο ελληνικό Internet έκανε την εμφάνισή του ένα εντυπωσιακό site, αφιερωμένο στη δημιουργία του μοναδικού Akira Toriyama. Το DragonBall έγινε το πιο επιτυχημένο κόμιξ στην Ιαπωνία, έτσι η μεταφορά του στις οθόνες ήταν μονόδρομος! Σήμερα, η ομώνυμη σειρά κινούμενων σχεδίων γνωρίζει ασύλληπτη επιτυχία σε όλο τον κόσμο και μετρά εκατοντάδες επεισόδια! Στη χώρα μας παίζεται ήδη αρκετά χρόνια και διανύει το δεύτερο κύκλο της, με την επωνυμία DragonBall Z.



Η dragonball.gr αποτελεί φυσικό "καταφύγιο" για κάθε fan του Goku, του Vegeta, του Piccolo και των άλλων μοναδικών ηρώων της σειράς. Στις σελίδες της (μερικές από αυτές βρίσκονται ακόμα υπό κατασκευή) μπορείτε να βρείτε νέα, multimedia υλικό (φωτογραφίες, βίντεο και wallpapers, MP3 και υλικό για κινητά τηλέφωνα), καθώς και αναφορές στα επεισόδια της σειράς. Φυσικά, υπάρχει η μυθολογία της σειράς, όπου θα γνωρίσετε τις φυλές και τις δυνάμεις τους αλλά και βιογραφίες των ηρώων. Η dragonball.gr είναι ίσως από τις κορυφαίες fan σελίδες του ελληνικού ιστού και μία άριστη πηγή υλικού για τους φανατικούς της σειράς!



OverClocked Remix

http://remix.overclocked.org/

Μία σελίδα κομμένη και ραμμένη στα μέτρα των φανατικών game fans! Εδώ θα βρείτε εντυπωσιακές διασκευές από soundtracks διάσημων computer και console games σε μορφή MP3!!! Μερικά από τα σπουδαιότερα παιχνίδια της ιστορίας άφησαν εποχή για τη μουσική τους και φαίνεται πως μερικοί δεν το ξεχνούν αυτό! Μην παραλείψετε να κατεβάσετε τις αριστουργηματικές διασκευές της τριλογίας "Shadow of the Beast" και το εντυπωσιακό εισαγωγικό κομμάτι του "Space Harrier"! Υπάρχουν δεκάδες αξιόλογα μουσικά θέματα, τα οποία συνοδεύονται από ιστορική περίληψη και αξιολόγηση. Θαυμάσιο!



Η... παγωμένη κάσα!

http://www.frozencase.com/

Μία πολύ καλή σελίδα για case modification (μετατροπή PC Tower, ντε!), στην οποία θα δείτε (με φωτογραφίες, παρακαλώ) πώς ένας χρήστης με όρεξη, μεράκι, τα ελάχιστα απαραίτητα εργαλεία και πολλή φαντασία μπορεί να μετατρέψει το άχαρο κουτί του υπολογιστή του σε ένα μικρό έργο τέχνης! Η διαδικασία κατασκευής της εντυπωσιακής κάσας περιγράφεται βήμα βήμα και συνοδεύεται από φωτογραφίες. Μάλιστα, μπορείτε ακόμα και να παραγγείλετε το εκκεντρικό κουτί, αν και αξία έχει να φτιάξετε ο ίδιος, όχι απαραίτητα ένα όμοιο, αλλά -γιατί όχι- ένα εξίσου καλό ή και καλύτερο κουτάκι!



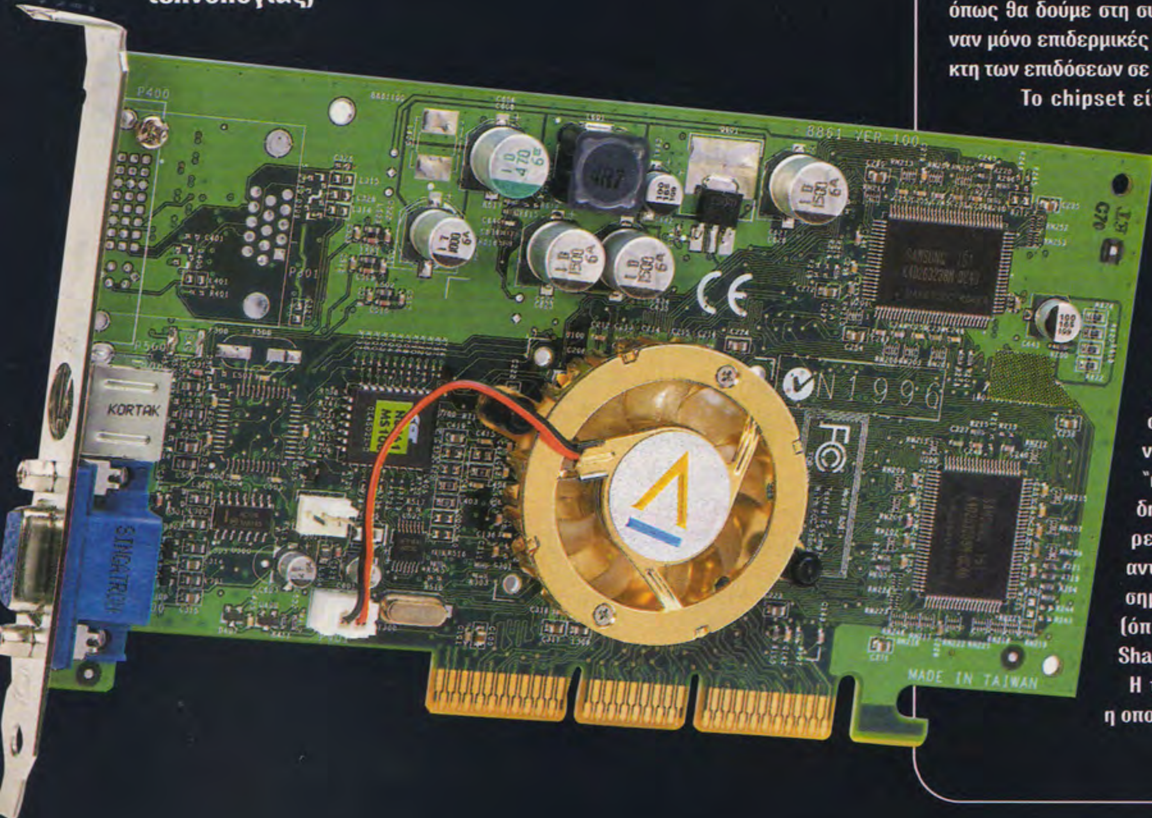
Πριν αγοράσετε...

Κάρτα γραφικών

GEFORCE 4: Ο νέος κυρίαρχος

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Πιστή στο εξαμηνιαίο ραντεβού της με τους καταναλωτές, η nVIDIA παρουσιάζει το τελευταίο τεχνολογικό επίτευγμά της, που φέρει την αναμενόμενη ονομασία GeForce 4 και φιλοδοξεί να πρωταγωνιστήσει στο στίβο των επιδόσεων. Πόσο καλύτερο, όμως, μπορεί να είναι το καινούριο chipset από τα ήδη εξαιρετικά GeForce 3 Ti 500 και Radeon 8500; Και ποιο θα είναι, αυτή τη φορά, το τίμημα της τεχνολογίας;



ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ ΤΟΥ GEFORCE 4



καινούριος επεξεργαστής γραφικών της nVIDIA κρύβει μέσα του πολύ λιγότερα μυστικά απ' όσα υπόσχεται η πομπώδης ονομασία του. Για την ακρίβεια, οι τεχνολογικές καινοτομίες που ενσωματώνει δεν είναι τέτοιες που να οριοθετούν το "τέλος εποχής" για το μέχρι σήμερα κορυφαίο GeForce 3. Η διαφοροποίηση του GeForce 4 σε σχέση με τον προκάτοχό του συνοψίζεται, ουσιαστικά, στην ενίσχυση των υπαρχουσών τεχνολογιών, αν και, όπως θα δούμε στη συνέχεια, οι παρεμβάσεις που έγιναν μόνο επιδερμικές δεν είναι και εκτινάσσουν το δείκτη των επιδόσεων σε ασύλληπτα επίπεδα.

Το chipset είναι οριακά μεγαλύτερο από το GeForce 3. Κατασκευάζεται με την τεχνολογία των 0,15 micron και περιλαμβάνει 63 εκατομμύρια transistors. Η αύξηση στο μέγεθος του ολοκληρωμένου οφείλεται, κατά κύριο λόγο, στην προσθήκη ενός επιπλέον Vertex Shader, γεγονός που εγγυάται την κατακόρυφη αύξηση της ταχύτητας σχεδιασμού του σκηνικού. Ο έτερος συντελεστής της επονομαζόμενης "nfiniteFX II Engine" της nVIDIA, δηλαδή ο Pixel Shader, δεν διαφέρει σχεδιαστικά σε σχέση με τον αντίστοιχο του GeForce 3, πρέπει να σημειωθεί, ωστόσο, ότι λειτουργεί (όπως άλλωστε και ο νέος Vertex Shader) σε υψηλότερη συχνότητα.

Η τεχνολογία Z-Occlusion Culling, η οποία υπαγόρευε στον επεξεργαστή

ΤΡΕΙΣ ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ



Το GeForce 4 κυκλοφορεί σε τρεις εκδόσεις, οι οποίες, όπως συμβαίνει συνήθως, διαθέτουν την ίδια ακριβώς αρχιτεκτονική, αλλά διαφέρουν ως προς τις συχνότητες χρονισμού του πυρήνα και της μνήμης. Η εν λόγω τακτική αποσκοπεί αφ' ενός στην όσο το δυνατόν καλύτερη προσαρμογή των νέων προϊόντων στις ανάγκες των χρηστών για υπολογιστική ισχύ, αφ' ετέρου στη ζεύξη του οικονομικού χάσματος που τείνει να δημιουργηθεί μεταξύ της νέας γενιάς της nVIDIA και των παλαιότερων μοντέλων της εταιρείας. Το GeForce 4 Ti 4600 είναι το κορυφαίο chipset της σειράς και, όπως φαίνεται από τις μετρήσεις, αποτελεί ό,τι πιο γρήγορο κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στο χώρο της τρισδιάστατης επιτάχυνσης. Με τις συχνότητες λειτουργίας του πυρήνα και της μνήμης να εντοπίζονται στα επίπεδα των 300MHz και 650MHz αντίστοιχα, οι υψηλές τιμές memory bandwidth (10,4GB/s) και fill rate (1.200Mpixel/s), που αποδίδει το chipset, ξεπερνούν ακόμα και την πιο τολμηρή φαντασία. Τα τρία μοντέλα που θα περιγραφούν στη συνέχεια πλαισιώνονται από 128MB μνήμη τύπου DDR SGRAM. Βέβαια, προς το παρόν, οι κάρτες που υλοποιούν το 4600 βρίσκονται σε απόσταση ασφαλείας από το οικονομικό βεληνεκές της συντριπτικής πλειονότητας των χρηστών, ενώ η προσφερόμενη υπολογιστική ισχύς κρίνεται μάλλον υπερβολική τόσο για τα υπάρχοντα παιχνίδια όσο και για εκείνα που αναμένεται να κυκλοφορήσουν μέχρι το τέλος του τρέχοντος έτους.

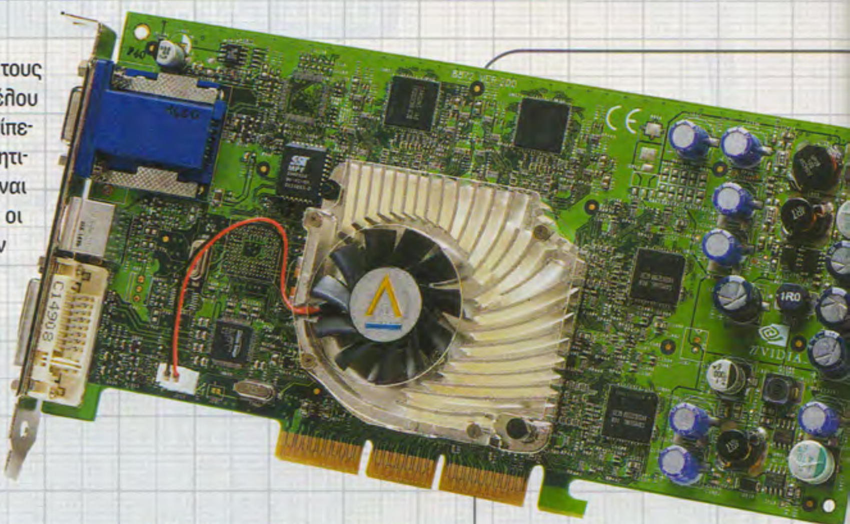
Η Creative ήταν από τις πρώτες κατασκευάστριες που έσπευσαν να παρουσιάσουν κάρτες γραφικών βασισμένες στον πυρήνα 4600. Πρέπει να σημειώσουμε, βέβαια, ότι πλέον τα μοντέλα της εταιρείας κατασκευάζονται στα εργοστάσια της MSI, γεγονός που σημαίνει ότι οι κάρτες των δύο κατασκευαστών θα φέρουν πανομοιότυπα χαρακτηριστικά από τώρα και στο εξής. Ο πυρήνας καλύπτεται από ένα ογκώδες σύστημα ψύξης, το οποίο στην πράξη αποδεικνύεται ιδιαίτερα θορυβώδες και οι μνήμες δεν διαθέτουν ψύκτρες. Η πρόταση της Creative ενσωματώνει (όπως και οι υπόλοιπες κάρτες της ενότητας), πέρα από την κλασική έξοδο D-Sub, TV-Out και DVI-Out και αποτελεί, εν τέλει, τυπική υλοποίηση του 4600, ενώ το κόστος της είναι ιδιαίτερα υψηλό (€554). Το μοντέλο V8460 Ultra TD της Asus, από την άλλη πλευρά, δεν προσφέρει κάποιο επιπλέον χαρακτηριστικό, ενώ κοστίζει αρκετά ακριβότερα (€580). Η ενεργητική ψύξη επιτυγχάνεται με ένα κομψό σύστημα τύπου Orb, το οποίο, ωστόσο, δεν μας έπεισε για την αποτελεσματικότητά του, ενώ οι μνήμες είναι ακάλυπτες. Πρέπει να διευκρινίσουμε, βέβαια, ότι η τεχνική BGA packaging που χρησιμοποιείται στα modules της μνήμης, εξαλείφει στην πράξη τον κίνδυνο υπερθέρμανσης, με την προϋπόθεση ότι ο χρήστης δεν θα επιχειρήσει κάποιον ριψοκίνδυνο υπερχρονισμό των συχνοτήτων λειτουργίας της κάρτας. Ωστόσο, όταν ο πελάτης δαπανά ένα χρηματικό ποσό που υπερβαίνει τα €550, αξιώνει την ύπαρξη κάποιων ασφαλιστικών μέτρων, τα οποία θα διαφυλάττουν την επένδυσή του. Με αυτή τη λογική, ο τίτλος της πιο αξιόλογης υλοποίησης του 4600 ανήκει δικαιωματικά στην κάρτα A250TD της Leadtek. Το συγκεκριμένο μοντέλο διαθέτει μία ψύκτρα τεραστίων διαστάσεων, η οποία καλύπτει τον πυρήνα και τις μνήμες, φέρει ενσωματωμένους 2 ανεμιστήρες και επεκτείνεται στην υποκείμενη επιφάνεια της κάρτας (θεωρώντας ως υπερκείμενη την επιφάνεια στην οποία εδράζεται ο πυρήνας). Το κόστος της A250TD ανέρχεται στα €540 και κρίνεται λογικό με βάση τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά.

Οι κάρτες με το ολοκληρωμένο GeForce 4 Ti 4400 επιτυγχάνουν ελαφρώς χειρότερες επιδόσεις από εκείνες που ενσωματώνουν το 4600, κοστίζουν, ►►►

των γραφικών (GPU) το μη σχεδιασμό των pixels που δεν ήταν ορατά από την οπτική γωνία του χρήστη, αποτέλεσε εφαλτήριο για τις επιδόσεις του GeForce 3, μια και εξοικονομούσε πολύτιμο memory bandwidth. Τονίζουμε, πάντως, ότι η ανωτέρω τεχνική μπορεί να περιόριζε σημαντικά την έκταση του φαινομένου της σχεδίασης των "κρυμμένων" επιφανειών, αλλά δεν το εξάλειφε. Το GeForce 4 διαθέτει βελτιωμένο αλγόριθμο αξιολόγησης της σχετικής θέσης των επιφανειών, με συνέπεια την αύξηση της αποτελεσματικότητας της μεθόδου κατά 30%.

Με το διαχωρισμό του ελεγκτή της μνήμης σε 4 τμήματα, τα οποία επικοινωνούσαν κάθε στιγμή τόσο μεταξύ τους όσο και με τον GPU, το GeForce 3 πέτυχε, μεταξύ άλλων, τη μείωση του χρόνου προσπέλασης της μνήμης. Το GeForce 4 προχωρεί ακόμα ένα βήμα προς την ίδια κατεύθυνση, ενσωματώνοντας μια τεχνική "ταξινόμησης" των δεδομένων στη μνήμη, με αποτέλεσμα την ταχύτερη αξιοποίησή τους. Η εν λόγω πρακτική ονομάζεται "auto pre-charge" και, μαζί με την ανανεωμένη εκδοχή της Z-Occlusion Culling, αλλά και με μια σειρά βελτιώσεων που έχουν συντελεστεί στις λανθάνουσες μνήμες (caches) αποθήκευσης πληροφοριών που αφορούν στη θέση, την υφή και στο χρώμα των τριγώνων, συνιστούν την αρχιτεκτονική Lightspeed Memory II.

Στο νευραλγικό τομέα της ποιότητας απεικόνισης, το GeForce 4 εμφανίζεται σημαντικά ενισχυμένο, φέροντας μία εξελιγμένη μηχανή εξομάλυνσης των "σκαλοπατιών" που εμφανίζονται στις διαχωριστικές γραμμές μεταξύ των σχημάτων, η οποία ονομάζεται Accuview και φιλοδοξεί να κάνει το χρήστη να ξεχάσει την απενεργοποίηση της επιλογής του Anti-Aliasing. Εξαιρετικά σημαντική είναι, τέλος, η δυνατότητα που προσφέρει το chipset για ταυτόχρονη απόδοση οπτικού σήματος σε δύο οθόνες ταυτόχρονα (nView).



>>> όμως, σημαντικά φθηνότερα και πρέπει να προτιμηθούν από τους χρήστες που προσανατολίζονται στην αγορά κάποιου μοντέλου με το GeForce 3 Ti 500. Το memory bandwidth κινείται στα επίπεδα του 8,8GB/s και το αποδιδόμενο fill rate ανέρχεται, θεωρητικά στα 1.100Mpixel/s (οι αντίστοιχες τιμές για το Ti 500 είναι 8GB/s και 960Mpixel/s). Τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές δεν υπήρχε επαρκές δείγμα καρτών με το 4400 στην ελληνική αγορά, ώστε να προχωρήσουμε σε συγκριτική αξιολόγηση των υλοποιήσεων. Το μοναδικό μοντέλο που εντοπίσαμε ήταν αυτό της Creative, το οποίο διαθέτει 128MB μνήμη και κοστίζει €428, ενώ η πρόταση της ίδιας εταιρείας με το Ti 500 (και 64MB) τιμάται €434!

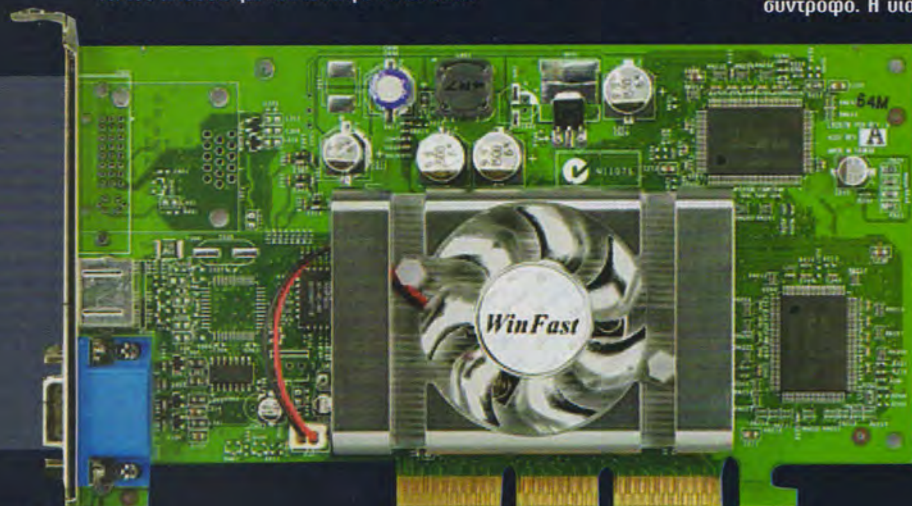
Για λόγους που έχουν να κάνουν με το marketing, τέλος, δεν έχουν κυκλοφορήσει, προς το παρόν, κάρτες γραφικών με το ασθενέστερο chipset της οικογένειας των GeForce 4, δηλαδή το GeForce 4 Ti 4200. Το εν λόγω ολοκληρωμένο αναμένεται να αντικαταστήσει το GeForce 3 Ti 200, προσφέροντας πολύ καλές επιδόσεις σε αρκετά συμφέρουσα τιμή (περίπου €275). Ο πυρήνας λειτουργεί, στην προκειμένη περίπτωση, στα 225MHz και η συχνότητα της μνήμης εντοπίζεται στα 500MHz. Ετσι, το memory bandwidth "περιορίζεται" στα 8MB/s, ενώ το fill rate δεν υπερβαίνει τα 900Mpixel/s.

GEFORCE 4 MX: Ο... ΜΙΚΡΟΣ ΑΔΕΛΦΟΣ

Ακολουθώντας πιστά την επιτυχημένη πολιτική της των δύο τελευταίων ετών, η nVIDIA παρουσίασε μαζί με την οικονομικά "δυσπρόσιτη" σειρά GeForce 4 Ti, μία κατηγορία καρτών που απευθύνεται στο μέσο χρήστη και φέρει την προβλέψιμη ονομασία GeForce 4 MX. Ωστόσο, ο υποψήφιος αγοραστής θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα επιφυλακτικός απέναντι στη συγκεκριμένη πρόταση της nVIDIA, μια και, όπως θα δούμε στη συνέχεια, δεν αποτελεί απλώς μία "ελαφριά" έκδοση του GeForce 4.

Η καινοτομία που εδραίωσε το GeForce 3 στην κορυφή των προτιμήσεων των καταναλωτών ήταν η χρήση προγραμματιζόμενων Pixel και Vertex Shaders, οι οποίοι άνοιξαν το δρόμο για τη δημιουργία εντυπωσιακών οπτικών εφέ, δίνοντας στο gaming μία άλλη διάσταση. Το GeForce 4 MX, ωστόσο, πραγματοποιεί μία τεχνολογική οπισθοδρόμηση, αφού από τον πυρήνα του απουσιάζει παντελώς ο Pixel Shader, ενώ ο ενσωματωμένος Vertex Shader περιορίζεται σε υποτυπώδεις λειτουργίες. Το γεγονός αυτό σχολιάστηκε αρνητικά από την πλειονότητα των κριτικών, οι οποίοι θεωρούν ότι η παρουσίαση ενός καινούριου ολοκληρωμένου, που στερείται προγραμματιζόμενου τμήματος, αναμένεται να καθυστερήσει σημαντικά τη μετάβαση στην εποχή της πλήρους αξιοποίησης των ρουτινών του DirectX 8. Τούτο συμβαίνει επειδή οι εταιρείες λογισμικού ενσωματώνουν στα προγράμματά τους κάποια "εξεζητημένα" χαρακτηριστικά μόνο όταν η πλειονότητα των συστημάτων των καταναλωτών είναι σε θέση να τα ενεργοποιήσει. Προφανώς, η κίνηση της nVIDIA, αντί να ενισχύει το ποσοστό των συσκευών που είναι πλήρως εναρμονισμένες με το DirectX 8, στρέφει την αγορά προς την ακριβώς αντίθετη κατεύθυνση.

Από την άλλη πλευρά, ο χρήστης που επικεντρώνει την προσοχή του στο δείκτη απόδοσης/τιμή, θα βρει στο GeForce 4 MX τον ιδανικό σύντροφο. Η υιοθέτηση της αρχιτεκτονικής Lightspeed Memory - έστω και σε διαφορετική μορφή από εκείνη που συναντάμε στο GeForce 4 Ti - σε συνδυασμό με τις υψηλές συχνότητες λειτουργίας του πυρήνα και της μνήμης, εγγυώνται εξαιρετικές επιδόσεις, ενώ η χρήση του αλγόριθμου Accuview για τις ανάγκες του FSAA υπόσχεται πολύ καλή ποιότητα απεικόνισης. Επιπλέον, η nVIDIA έχει εφοδιάσει το chipset με εξειδικευμένη μηχανή βελτιστοποίησης της απόδοσης αναπαραγωγής DVD, η οποία ονομάζεται VPE (Video Processing Engine) και παρέχει υποστήριξη στα πρότυπα Motion Compensation και iDCT. Καλοδεχούμενη - αν και αναμενόμενη - είναι και η δυνατότητα που προσφέρει το ολοκληρωμένο για ταυτόχρονη απεικόνιση σε δύο οθόνες με τη χρήση της τεχνικής nView.



Το GeForce 4 MX κυκλοφορεί σε τρεις εκδόσεις, οι οποίες διαφέρουν στις συχνότητες χρονισμού της μνήμης και του πυρήνα. Η οικονομικότερη εκδοχή του chipset φέρει τον κωδικό 420. Υποστηρίζει μνήμη τύπου SDRAM και μόνον, η οποία είναι χρονισμένη στα 166MHz, με τη συχνότητα του πυρήνα να εντοπίζεται στα 250MHz. Είναι σαφές ότι οι κάρτες που ενσωματώνουν το 420 είναι ιδιαίτερα οικονομικές και απευθύνονται στο χρήστη που αναζητά μια προσωρινή λύση. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι το προσφερόμενο memory bandwidth είναι ίδιο με εκείνο της ξεπερασμένης, πλέον, GeForce 2 MX 400 (2,656GB/s), ενώ το fill rate είναι βελτιωμένο κατά 25% (500Mpixel/s). Ο υποψήφιος αγοραστής, που αναζητά μία λύση στη συγκεκριμένη κατηγορία, μπορεί να προμηθευτεί το μοντέλο της Creative. Εξοπλισμένο με 64MB μνήμης και TV-Out αναμένεται να αποζημιώσει εκείνους που θα καταβάλουν το ποσό των €152 για να το αποκτήσουν. Θεωρού-



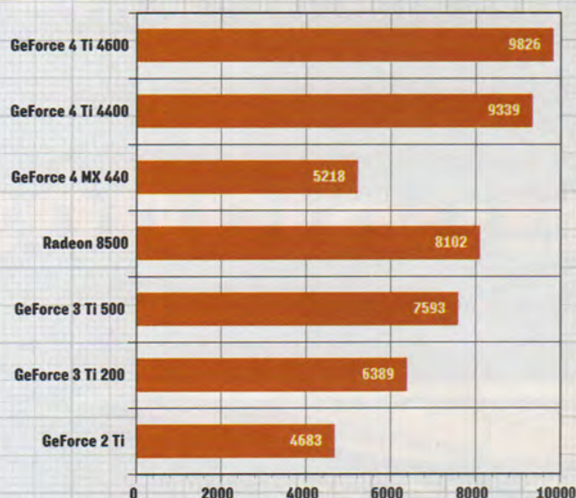
με, πάντως, ότι ο καταναλωτής αξίζει να δαπανήσει ένα μικρό ποσό επιπλέον, επιλέγοντας κάποιο μοντέλο από την επόμενη κατηγορία.

Το ολοκληρωμένο GeForce 4 MX 440 αποτελεί το "μεσαίο" εκπρόσωπο της νέας σειράς MX και συνιστά μια πρόταση με εξαιρετική σχέση κόστους-απόδοσης. Συνεργάζεται με μνήμη τύπου DDR SDRAM, η οποία λειτουργεί στα 400MHz, ενώ η συχνότητα λειτουργίας του πυρήνα ανέρχεται στα 270MHz. Τα ανωτέρω χαρακτηριστικά ανεβάζουν τις θεωρητικές τιμές του memory bandwidth και του fill rate στα επίπεδα των 6,4GB/s και 540Mpixel/s αντίστοιχα και εξασφαλίζουν την άριστη απόδοση του chipset στα σύγχρονα παιχνίδια.

Ο χρήστης που σκέφτεται να επενδύσει σε κάποια κάρτα που ενσωματώνει το 440 έχει αρκετές επιλογές στη διάθεσή του. Ωστόσο, το μοντέλο Winfast A170 της Leadtek ξεχωρίζει από τον ανταγωνισμό, κυρίως λόγω της ποιοτικής μνήμης που διαθέτει, η οποία εξασφαλίζει την εύρυθμη λειτουργία της κάρτας σε συνθήκες υπερχρονισμού. Τα πολύ καλά συστήματα ψύξης που διαθέτουν τα τελευταία προϊόντα της Leadtek, άλλωστε, αποτελούν σύμμαχο για τον έμπειρο χρήστη, που αρέσκεται στους πειραματισμούς. Η τιμή του A170 εντοπίζεται στα €168 και κρίνεται ως ιδιαίτερα ικανοποιητική. Το αντίστοιχο μοντέλο της Gainward, από την άλλη πλευρά, αποδεικνύεται λιγότερο ανθεκτικό στη σκληρή δοκιμασία του overclocking, ενώ κοστίζει σχετικά ακριβότερα (€180). Αξια προσοχής είναι, τέλος, η κάρτα MS-8861 της MSI. Αν και διαθέτει βραδύτερες - θεωρητικά - μνήμες από τα προαναφερόμενα μοντέλα (5ns έναντι 4ns του ανταγωνισμού, εδώ οι τιμές αναφέρονται σε χρόνο απόκρισης, όπου, βέβαια, μικρότερος = καλύτερος), οι οποίες μάλιστα δεν φέρουν ψύκτρες, προσφέρει τυπικές για την κατηγορία της επιδόσεις, ενώ ξεχωρίζει λόγω του πλούσιου software που τη συνοδεύει. Είναι χαρακτηριστικό ότι στη συσκευασία της retail έκδοσης περιλαμβάνονται 7 CDs! Το κόστος της πρότασης της MSI ανέρχεται στα €173. Ολες οι κάρτες της ενότητας ενσωματώνουν 64MB μνήμη.

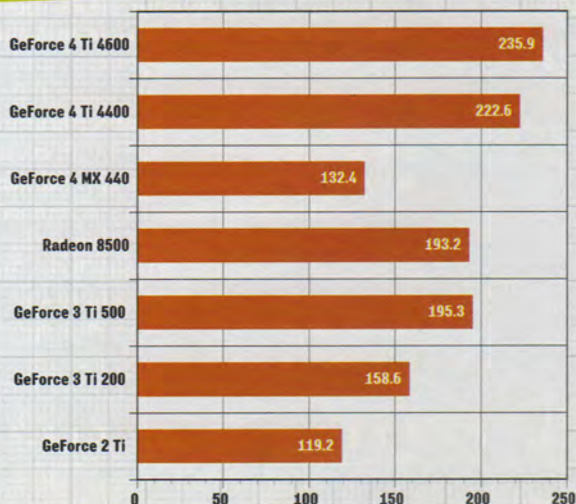
Το ολοκληρωμένο GeForce 4 MX 460 αποτελεί το ισχυρότερο μοντέλο της οικογένειας MX. Οι συχνότητες λειτουργίας του πυρήνα και της μνήμης ανέρχονται στα 300MHz και στα 550MHz αντίστοιχα, τιμές που οδηγούν αναπόφευκτα σε εξαιρετικές επιδόσεις. Το fill rate είναι στην περίπτωση αυτή 600Mpixel/s, ενώ το memory bandwidth αγγίζει την εξωπραγματική - για την οικονομική κατηγορία του chipset - τιμή των 8,8GB/s (όπως θα θυμάστε, πρόκειται για το bandwidth που αποδίδει το Radeon 8500 - το GeForce 3 Ti 500 βρίσκεται πιο πίσω με 8GB/s!). Δυστυχώς, οι κάρτες με το 460 δεν έχουν κάνει ακόμα την εμφάνισή τους στην αγορά και, σύμφωνα με το χρονοδιάγραμμα της nVIDIA, η κυκλοφορία τους τοποθετείται χρονικά στα τέλη του Μαΐου.

3D MARK 2001



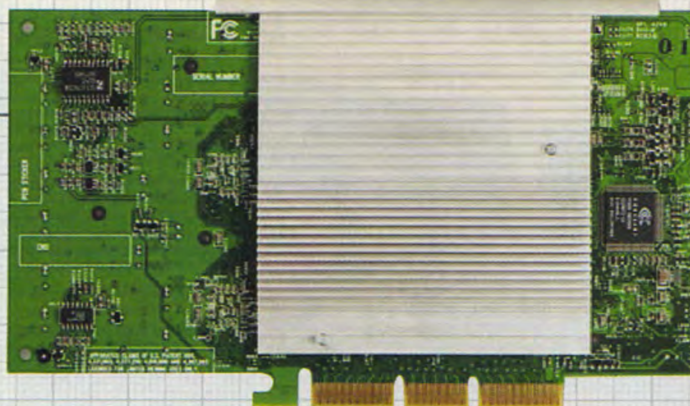
Το απαιτητικό 3D Mark 2001 πιστοποιεί την υπεροχή του GeForce 4 κάτω από το Direct3D. Το νέο ολοκληρωμένο της nVIDIA συντρίβει με χαρακτηριστική άνεση τον ανταγωνισμό, χωρίς να αφήνει περιθώρια για αμφισβήτηση. Παρατηρούμε, όμως, ότι και τα υπόλοιπα ολοκληρωμένα της αγοράς αποδίδουν από ικανοποιητικά έως εξαιρετικά. Αξιοπρόσεκτη είναι η επίδοση του Radeon 8500, το οποίο, όπως είχαμε επισημάνει και σε παλαιότερο τεύχος, ξεπερνά το GeForce 3 Ti 500. Σημειώνουμε, τέλος, ότι παρ' όλο που η GeForce 2 Ti βρίσκεται αρκετά πίσω από τα υπόλοιπα μοντέλα, αναμένεται να ικανοποιήσει τη συντριπτική πλειονότητα των χρηστών (στα σύγχρονα, τουλάχιστον, παιχνίδια).

QUAKE 3



Ολες οι κάρτες του συγκριτικού πέτυχαν εντυπωσιακές επιδόσεις στο Demo001 του Quake 3, το οποίο έχει καθιερωθεί από την ημερομηνία κυκλοφορίας του παιχνιδιού ως η πλέον αξιόπιστη εφαρμογή μέτρησης των δυνατοτήτων των καρτών γραφικών κάτω από το OpenGL, αν και το GeForce 4 έχει τα πρωτεία και μάλιστα η απόσταση του 4400 από την προηγούμενη γενιά (Ti 500 και Radeon 8500) είναι σημαντική. Είναι φανερό, βέβαια, ότι οι αναγραφόμενες επιδόσεις κρίνονται υπερβολικές ακόμα και για το σκληροπυρηνικό gamer. Η επίδοση του "φθηνού" GeForce 4MX 440, από την άλλη πλευρά, είναι αξιοπρεπέστατη.

Πριν αγοράσετε...



Η ΣΥΝΘΕΣΗ ΤΟΥ ΤΕΣΤ

Για τις ανάγκες των δοκιμών χρησιμοποιήσαμε έναν υπολογιστή με τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

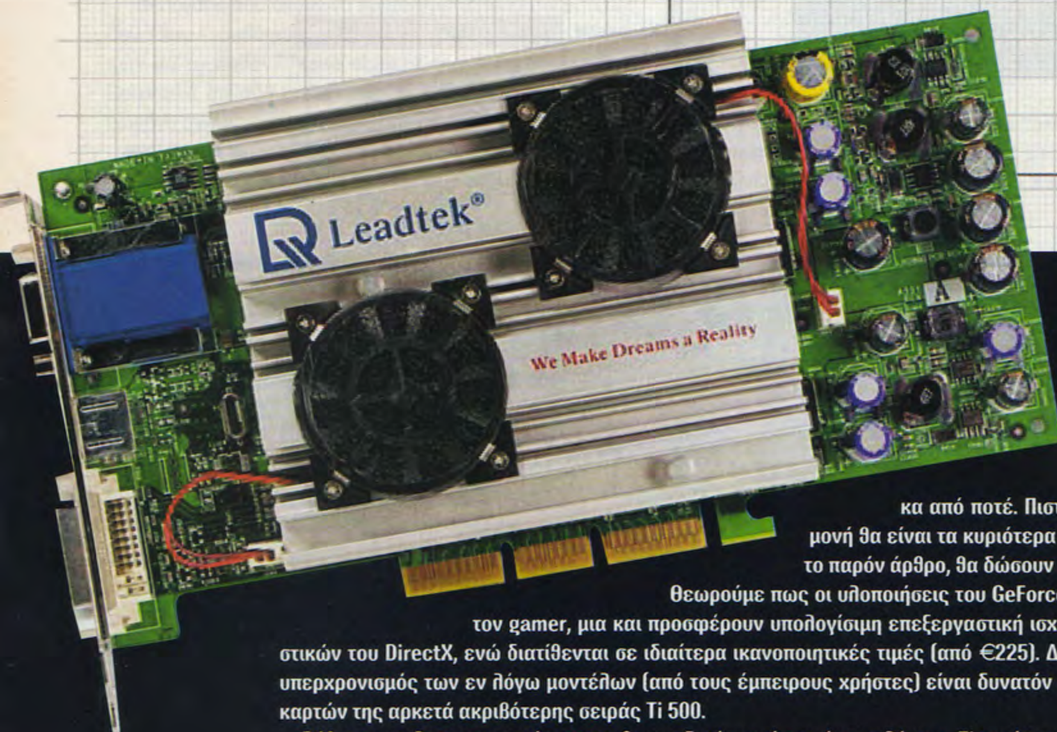
Επεξεργαστής: AMD Athlon XP 1800+

Motherboard: MSI KT266 Pro2 RU

Μνήμη: 256MB DDR SDRAM PC2100

Σκληρός Δίσκος: MAXTOR D740-6L 40GB

Λειτουργικό Σύστημα: Windows XP Pro



ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Η συνύπαρξη στην αγορά πολλών αξιόλογων chipsets είναι ένα φαινόμενο που έχει συνηθίσει, πλέον, ο καταναλωτής, ωστόσο την τρέχουσα χρονική περίοδο τα πράγματα είναι πιο πολύπλοκα από ποτέ. Πιστεύουμε, πάντως, ότι η ψυχραιμία και η υπομονή θα είναι τα κυριότερα όπλα του χρήστη, τα οποία, σε συνδυασμό με το παρόν άρθρο, θα δώσουν αίσιο τέλος στην αναζήτησή του.

Θεωρούμε πως οι υλοποιήσεις του GeForce 3 Ti 200 αναμένεται να καλύψουν απόλυτα τον gamer, μια και προσφέρουν υπολογίσιμη επεξεργαστική ισχύ αλλά και υποστήριξη όλων των χαρακτηριστικών του DirectX, ενώ διατίθενται σε ιδιαίτερα ικανοποιητικές τιμές (από €225). Δεν πρέπει να παραβλέπουμε, άλλωστε, ότι ο υπερχρονισμός των εν λόγω μοντέλων (από τους έμπειρους χρήστες) είναι δυνατόν να δώσει επιδόσεις εφάμιλλες εκείνων των καρτών της αρκετά ακριβότερης σειράς Ti 500.

Βέβαια, ο σκληροπυρηνικός gamer θα αναζητήσει κάτι ακόμα καλύτερο. Σ' αυτήν την περίπτωση, οι κάρτες με το GeForce 4 4400 αποτελούν την καλύτερη επιλογή, γιατί δεν κοστίζουν περισσότερο από εκείνες που ενσωματώνουν το μέχρι πρότινος κορυφαίο GeForce 3 Ti 500, ενώ προσφέρουν αναβαθμισμένα χαρακτηριστικά και καλύτερες επιδόσεις.

Ο καταναλωτής που θεωρεί ότι καλύπτεται από τις - καθόλου ευκαταφρόνητες - προδιαγραφές του GeForce 2 Ti, μπορεί κάλλιστα, μ' ένα μικρό επιπλέον ποσό, να προμηθευτεί κάποια κάρτα που ενσωματώνει το GeForce 4 MX 440 (από €165), αφού η χρηματική διαφορά αναμένεται να αντισταθμιστεί από τη μεγαλύτερη αντοχή στο χρόνο που επιτυγχάνει η νέα πρόταση της nVIDIA. Αντίθετα, η επένδυση στο "φθηνό" GeForce 4 MX 420 θα πρέπει μάλλον να αποφευχθεί, εξαιτίας της αποκλειστικής συνεργασίας του chipset με τη μνήμη τύπου SDR, η οποία προσφέρει περιορισμένες δυνατότητες.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ

ΜΟΝΤΕΛΟ	CHIPSET	ΜΝΗΜΗ	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ ΠΥΡΗΝΑ (MHz)	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ ΜΝΗΜΗΣ (MHz)	ΤΙΜΗ €
Asus V8640	GeForce 4 Ti 4600	128MB DDR SGRAM	300	650	580
Creative GF4 Ti 4600	GeForce 4 Ti 4600	128MB DDR SGRAM	300	650	554
Leadtek Winfast A250 TD	GeForce 4 Ti 4600	128MB DDR SGRAM	300	650	540
Creative GF4 Ti 4400	GeForce 4 Ti 4400	128MB DDR SGRAM	275	550	428
Creative GF4 MX 420	GeForce 4 MX 420	64MB SDR SGRAM	250	166	152
Creative GF4 MX 440	GeForce 4 MX 440	64MB DDR SGRAM	270	400	181
Gainward GF4 MX 440	GeForce 4 MX 440	64MB DDR SGRAM	270	400	180
Leadtek Winfast A170	GeForce 4 MX 440	64MB DDR SGRAM	270	400	168
MSI MS-8861	GeForce 4 MX 440	64MB DDR SGRAM	270	400	173

OVERCLOCKING: ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΕΣ

Από αυτό το τεύχος η στήλη μας αυξάνεται κατά δύο σελίδες για να καταφέρει να καλύψει όσο περισσότερες από τις απορίες σας γίνεται, καθώς αυτές πληθαίνουν καθημερινά. Το γεγονός αυτό, βέβαια, δεν πρέπει να μας προκαλεί απορία, αν αναλογιστούμε πως παρ' όλο που το λογισμικό συνεχώς γίνεται πιο φιλικό, οι διάφορες ασυμβατότητες δεν μειώνονται. Δεν είναι πάντα εύκολο να κάνουμε διαφορετικά τμήματα hardware να λειτουργούν άψογα...

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr

Αυτό που έχω παρατηρήσει τον τελευταίο καιρό είναι ότι πολλές απορίες σας έχουν σχέση με το overclocking, κάτι αρκετά λογικό, αφού όλοι θα θέλαμε να εκμεταλλευτούμε περισσότερο τις δυνατότητες του υπολογιστή μας και να αυξήσουμε την ταχύτητά του με μια δυο μικρές αλλαγές. Στην τάση αυτή συντέλεσε και το marketing των εταιρειών, το οποίο παρουσίαζε συνέχεια νέα μοντέλα επεξεργαστών που ήταν ίδια με τα προηγούμενα αλλά λίγο πιο "πουσαρισμένα". Στο κάτω κάτω αν το κάνουν αυτό οι ίδιες οι εταιρείες, γιατί να μην το κάνουμε και εμείς; Το μόνο που χρειάζεται για να αυξήσουμε την ταχύτητα του υπολογιστή μας, είναι λίγη όρεξη για πειραματισμό και ίσως κάποια υπομονή. Φυσικά, δεν αναφέρομαι στις "εξωτικές" και απίθανες λύσεις (π.χ. ψύξη με φρέον) που φοβίζουν τους περισσότερους, αλλά σε απλές κινήσεις που μπορούν να κάνουν όλοι. Μάλιστα, δεν είναι λίγοι αυτοί που υπερχρονίζουν και την κάρτα γραφικών τους (επεξεργαστή και μνήμη έχει κι αυτή), κάτι που είναι εξίσου εύκολο και γίνεται μέσω software. Το μόνο που πρέπει να σημειώσουμε εμείς είναι ότι πρέπει να είμαστε προσεκτικοί κατά τη διαδικασία του overclocking, γιατί μπορεί με κάποιες άστοχες κινήσεις να καταστρέψουμε τον επεξεργαστή.

Η αύξηση της ταχύτητας του Bus πρέπει να γίνεται με πολύ μικρά βήματα, για την αποφυγή προβλημάτων.



Μάχες με φόντο την υπερθέρμανση και την αξιοπιστία!

ΑΠΟΔΟΣΕΙΣ ΜΕ ΑΠΛΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Μάλιστα, σε αυτήν την περίπτωση χάνεται τυπικά και η εγγύηση του κατασκευαστή, αφού τον χρησιμοποιούμε εκτός των επίσημων προδιαγραφών.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΟ OVERCLOCKING



Συγχαρητήρια για το περιοδικό και για τα άρθρα σας. Σας γράφω για τα προβλήματα που συνάντησα στην προσπάθειά μου να κάνω overclocking, διαβάζοντας το σχετικό ένθετό σας. Εχω έναν P3 500MHz και motherboard P6ab-a+. Οταν έκανα overclocking, έφτασα στα 133MHz FSB και τώρα δεν μου φορτώνει ούτε το BIOS, αλλά υπάρχει μια μαύρη οθόνη. Τι με συμβουλεύεις να κάνω; Σε παρακαλώ, απάντησέ μου στο e-mail μου

Pc_ody_2002@hotmail.com.
Ody



Αγαπητέ φίλε,

Πρώτα απ' όλα, το ένθετο για το overclocking υπήρχε στο "Computer Για Ολους", αλλά αυτό δεν έχει και μεγάλη ση-

ΧΡΗΣΙΜΗ ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Τα Windows XP έχουν την κακή "συνήθεια" κάθε φορά που ο ελεύθερος χώρος στο σκληρό μας πέσει κάτω από ένα σημείο, να μας ειδοποιούν συνεχώς με εκνευριστικά μηνύματα. Αν δεν θέλουμε να εμφανίζονται, μπορούμε απλώς από το Start, Run να τρέξουμε το αρχείο Regedit ώστε να ανοίξει ο Registry Editor, να πάμε στο κλειδί HKEY_CURRENT_USER\\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer και να αλλάξουμε την τιμή του dword "NoLowDiskSpaceChecks" σε 1. Μετά την επανεκκίνηση δεν θα έχουμε άλλα ενοχλητικά μηνύματα! (Οπως έχουμε αναφέρει και πάλι, όμως, χρειάζεται προσοχή κατά την επεξεργασία της registry, για να μην προκληθούν δυσλειτουργίες από εσφαλμένη αλλαγή της.)

OVERCLOCKING ΚΑΡΤΑΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Αγαπητό περιοδικό,

Δεν θα μακρηγορήσω λέγοντας τα ευκόλως εννοούμενα, αλλά θα μπω κατευθείαν στο λόγο της επιστολής μου. Είμαι ένας ευτυχής κάτοχος μίας Hercules 3D Prophet III Ti200. Επειδή πιστεύω πως η κάρτα έχει πολύ χαμηλό χρονισμό και έχει περιθώρια υπερχρονισμού, ζητώ τη συμβουλή σας. Οπως γνωρίζετε, η κάρτα έρχεται με το Hercules Tweeker. Εγώ χρησιμοποιώ παράλληλα το Rivatuner που υποδεικνύει ότι τα όρια (max) της κάρτας είναι 220MHz ο πυρήνας και 500MHz η μνήμη. Εσείς πόσο με συμβουλεύετε να την υπερχρονίσω, ώστε να έχω επιδόσεις αλλά και να μην κινδυνεύω να καταστρέψω την κάρτα μου; Επιπλέον, όλοι λένε πως όταν υπερχρονίζεις, μειώνεται η διάρκεια ζωής του εκάστοτε εξαρτήματος. Δηλαδή εκεί που είναι να σου κρατήσει 10 χρόνια, θα κρατήσει 9; Ούτως ή άλλως, ύστερα από το πολύ 3 χρόνια το μηχάνημα θα είναι αρχαίο. Αναφέρομαι πάντα σε απλά πράγματα και όχι για τα κόλπα με τις αντιστάσεις.

Με εκτίμηση,
Σάκης
(dennisdj65@hotmail.com)

Φίλε Σάκη,

Το πόσο μπορείς να υπερχρονίσεις κάθε φορά την κάρτα σου, δεν μπορεί να υπολογιστεί απόλυτα. Ούτε μπορώ να σου δώσω κάποιες γενικές οδηγίες, γιατί κάθε επεξεργαστής και μνήμη που κατασκευάζονται -ακόμα και από την ίδια γραμμή παραγωγής- έχουν διαφορετική ανοχή και συμπεριφορά στο overclocking. Η κάρτα σου, όπως ξέρεις, έχει πυρήνα χρονισμένο στα 175MHz και μνήμη στα 250MHz και είναι αλήθεια πως τα όρια που αναφέρεις φαντάζουν πολύ μεγάλα... Η μόνη πρακτική συμβουλή που μπορώ να σου δώσω είναι να ξεκινήσεις σιγά σιγά το overclocking, ανεβάζοντας κάθε φορά λίγο τη συχνότητα. Αφού περάσεις αρκετή ώρα παίζοντας κάποιο παιχνίδι (ή τρέχοντας το 3D Mark) χωρίς πρόβλημα, τότε και μόνο τότε να ανεβάζεις κι άλλο τη συχνότητα. Αν οποιαδήποτε στιγμή παρατηρήσεις "σπασμένα" γραφικά ή ακόμα και κόλλημα, σημαίνει ότι η κάρτα έχει πρόβλημα και πρέπει να μειώσεις τη συχνότητα. Επίσης, έχε υπόψη σου ότι η μνήμη έχει μεγαλύτερη ικανότητα λειτουργίας σε υψηλότερες συχνότητες απ' ό,τι ο πυρήνας. Τέλος, η διάρκεια ζωής όντως μειώνεται αλλά όχι σημαντικά. Άλλωστε αν δεν το παρακάνεις, σίγουρα θα την αναβαθμίσεις πολύ προτού "λήξει" ο χρόνος ζωής της.





Οταν κάνουμε drag & drop ένα αρχείο, μπορούμε πατώντας Shift να το μετακινήσουμε και πατώντας CTRL να το αντιγράψουμε (από τον GOD).

Το γνωρίζατε ότι...

...η Microsoft θα απελευθερώσει μέρος του πηγαίου κώδικα της πλατφόρμας NET στον ακαδημαϊκό χώρο, προκειμένου να "χτυπήσει" τη δημοτικότητα του Linux και της Java;

μασία :) Πάντως, όπως έγραφε στο ένθετο αλλά έχουμε αναφέρει και εμείς από τη στήλη, η αύξηση του Bus πρέπει να γίνεται με πολύ μικρά βήματα, για να αποφεύγουμε προβλήματα όπως το δικό σου. Μάλιστα, ύστερα από κάθε επιτυχή αύξηση του Bus, θα πρέπει να δοκιμάζουμε για αρκετές ώρες τον υπολογιστή με κάποιο απαιτητικό πρόγραμμα (π.χ. παιχνίδια), για να διαπιστώνουμε αν είναι σταθερό το σύστημά μας. Στην περίπτωσή σου, τώρα, το μόνο που πρέπει να κάνεις είναι να βρεις στο manual της motherboard σου το jumper για να κάνεις "Clear CMOS". Αυτό θα επαναφέρει τις default ρυθμίσεις του BIOS και θα μπορέσεις να "bootάρεις". Καλή επιτυχία, και να θυμάσαι να αυξάνεις λίγο λίγο το Bus και να λάβεις υπόψη σου όλες τις παραμέτρους που αναφέρονται στο ένθετο του περιοδικού!

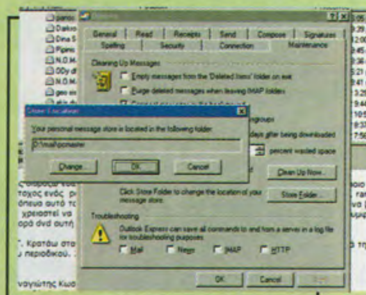
Τα Windows περιλαμβάνουν γραφικό περιβάλλον μέσω του οποίου τρέχουν τα προγράμματα, καθώς και κάποιες βοηθητικές εφαρμογές.

ΑΠΛΩΣ ΤΟ ΕΣΒΗΣΑ, ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ "ΒΟΟΤΑΡΕΙ";

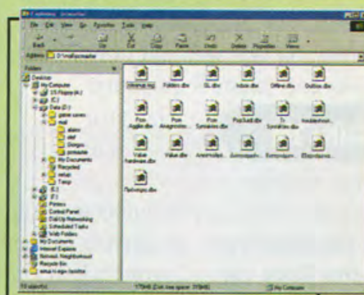
Σου στέλνω e-mail, γιατί έχω ένα πρόβλημα με το PC μου. Έβαλα τα Windows XP (Greek) για να πάρω τον Windows Media Player και μετά

ΒΗΜΑ - ΒΗΜΑ Πώς μπορώ να πάρω backup των e-mails μου από το Outlook Express;

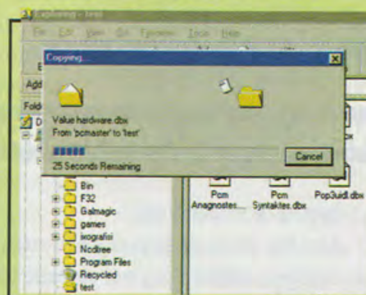
Όπως όλοι γνωρίζουμε, συχνά χρειάζεται για πολλούς λόγους να κάνουμε format στον υπολογιστή μας και επανεγκατάσταση των Windows. Γι' αυτόν και για άλλους λόγους (π.χ. να χαλάσει ο σκληρός), καλό θα ήταν να κρατάμε συχνό backup των αρχείων που μας ενδιαφέρουν, όπως των e-mails μας. Στις επόμενες εικόνες θα δείτε με απλά βήματα πώς μπορούμε να πάρουμε backup των e-mails μας και πώς μετά το format μπορούμε να τα επαναφέρουμε (restore).



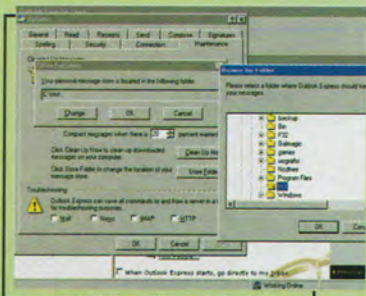
1 **Ανοίγουμε το Outlook Express και πηγαίνουμε στο Options, έπειτα στην καρτέλα Maintenance και πατάμε το κουμπί Store Folder για να δούμε σε ποιο φάκελο αποθηκεύονται τα e-mails.**



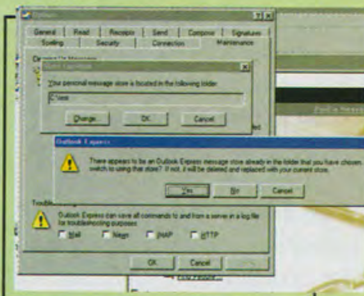
2 **Έπειτα ακολουθούμε τη διαδρομή και πηγαίνουμε στο φάκελο που είδαμε παραπάνω. Παρατηρούμε ότι περιέχει κάποια αρχεία .dbx (π.χ. εισερχόμενα.dbx, απεσταλμένα.dbx). Αυτά τα αρχεία αποτελούν τους φακέλους του Outlook και περιέχουν τα e-mails μας. Τα επιλέγουμε όλα και τα αντιγράφουμε σε CD ή σε δεύτερο σκληρό.**



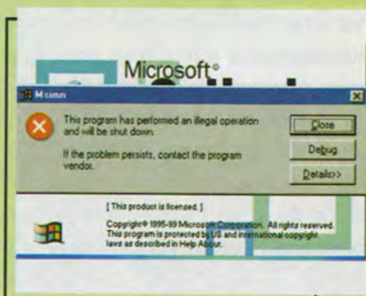
3 **Μετά το format, επαναφέρουμε τα αρχεία από το αποθηκευτικό μέσο, στο οποίο τα είχαμε κρατήσει, σε έναν φάκελο της επιλογής μας. Αν μάλιστα έχουμε δεύτερο σκληρό, καλό θα ήταν να τα βάλουμε σε αυτόν, έτσι ώστε αν χτυπήσει ο C που έχει τα Windows, να μην ανησυχούμε για τα e-mails μας.**



4 **Τέλος, ανοίγουμε το Outlook Express και αφού φτιάξουμε έναν λογαριασμό, πάμε ξανά στο Options, Maintenance, Store Folder και τον αλλάζουμε σε αυτόν όπου έχουμε αποθηκεύσει τα e-mails μας.**



5 **Το Outlook αμέσως καταλαβαίνει ότι υπάρχουν εκεί παλιά μηνύματα και μας ρωτά αν θέλουμε να τα εισαγάγουμε. Εμείς, φυσικά, απαντάμε καταφατικά και βλέπουμε ότι τα παλιά μηνύματά μας έχουν εισαχθεί με επιτυχία!**



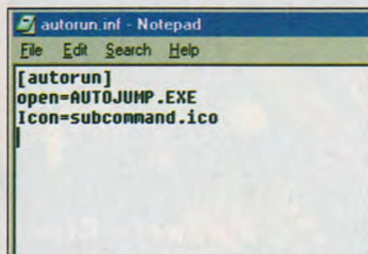
6 **Προσοχή! Αν την επόμενη φορά που ανοίξουμε το Outlook αυτό "κρασάρει", σημαίνει ότι τα αρχεία dbx είναι read only (επειδή τα αντιγράψαμε, π.χ., από CD-ROM). Απλώς επιλέξτε τα, κάντε δεξί κλικ, πηγαίνετε στο Properties και αποεπιλέξτε το Read Only.**

Quiz

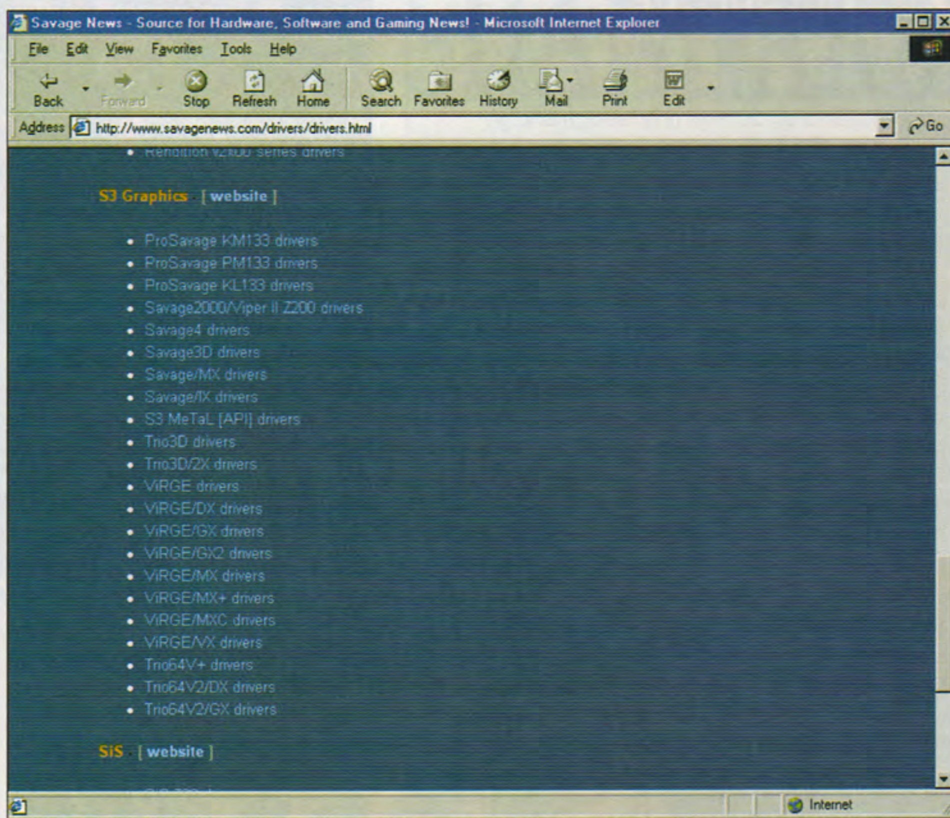
Ποιο ήταν το πρώτο πρόγραμμα που δημιούργησε η Microsoft;

1. Altair Basic
2. Windows 1.0
3. MS DOS
4. Atari TOS

➤ Λύση προηγούμενου κουίζ: Τα πρώτα CD-ROMs συνδέονταν στην κάρτα ήχου.



Είναι πολύ εύκολο να κάνουμε ένα CD autorun με τις κατάλληλες προσθήκες σε ένα text, το οποίο έπειτα θα σώσουμε ως autorun.inf και θα βάλουμε στο CD μας.



Στο site www.savagenews.com μπορούμε να βρούμε drivers για τη Viper II.

θα τα έβγαζα. Πριν απ' αυτά, είχα γράψει ποια αρχεία και φάκελοι υπάρχουν στο C. Οταν είδα ότι υπάρχουν κι άλλα μετά τα XP, τα έσβησα. Τώρα το PC δεν ξεκινάει. Λέει πως το NTLDR (κάπως έτσι) is missing. Σε παρακαλώ, τι πρέπει να κάνω; Είναι ανάγκη. Απαντήστε το συντομότερο δυνατό.
Γιώργος Βουρβούκας
vinovdw15@hotmail.com



Αγαπητέ Γιώργο,

Τα Windows δεν είναι κάποιο πρόγραμμα που μπορείς να εγκαταστήσεις και έπειτα απλώς να το διαγράψεις, κρατώντας ό,τι σου χρειάζεται (άσε που και πρόγραμμα να ήταν, θα έπρεπε να κάνεις uninstall και όχι διαγραφή με το χέρι). Αντίθετα, αποτελούν λειτουργικό σύστημα, ένα low-level πρόγραμμα, δηλαδή, που φορτώνεται κάθε φορά που ξεκινάει ο υπολογιστής και αναλαμβάνει την ενδιάμεση επικοινωνία hardware και χρήστη. Τα Windows περιλαμβάνουν και ένα γραφικό περιβάλλον μέσω του οποίου τρέχουν τα προγράμματα, καθώς και κάποια δικά τους αρχικά βοηθητικά προγραμματάκια (ένα απ' αυτά είναι ο Windows Media Player). Τώρα, αφού έσβησες κάποιους από τους φακέλους των XP, είναι λογικό να λείπουν αρχεία και ο υπολογιστής σου να μην μπορεί να ξεκινήσει. Σίγουρα θα χρειαστεί να κάνεις επανεγκατάσταση του λειτουργικού συστήματος (ή repair από το CD, αν και αυτό καθυστερεί πιο πολύ). Τέλος, μπορείς να κατεβάσεις τον Windows Media Player από το site της Microsoft και για άλλες εκδόσεις των Windows (98, ME κ.λπ.).

Κάθε επεξεργαστής και μνήμη έχουν διαφορετική ανοχή και συμπεριφορά στο overclocking.

FORMAT ΣΤΑ XP

Θα είμαι σύντομος. Πώς μπορώ να κάνω format στα XP ...αν μπορώ; Αν δεν γίνεται κάτι τέτοιο, μήπως μπορείς να μου πεις πώς μπορώ να μπω στο DOS; Αν και, απ' ό,τι ξέρω, δεν υπάρχει κάτι τέτοιο στα XP... Α! και κάτι ακόμα. Μήπως γίνεται να μου πεις το γενικό κανόνα για το swap file; Το είχες αναφέρει σε προηγούμενο τεύχος, αλλά έφτανες μέχρι τα 256MB. Σε περίπτωση που υπάρχει μεγαλύτερη, τι γίνεται (εχω 512); Δεν μπορείς να πεις, ήμουν σύντομος! :)
Thanx!
Gio
snakespeared@yahoo.com



Αγαπητέ φίλε,

Για να κάνεις format, θα χρειαστείς μια boot disk των Windows 98, ώστε να ξεκινή-



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Πώς μπορώ να φτιάξω αρχεία autorun, ώστε να εκτελείται, π.χ., αυτόματα το αρχείο thomas.exe, όταν βάζω μέσα το CD που το περιέχει; Johnnys (thomask@mland.gr)

Για να κάνεις ένα CD autorun, δεν έχεις παρά να φτιάξεις ένα αρχείο autorun.inf με το notepad (απλώς το σώζεις ως inf και όχι ως txt) και έπειτα να το βάλεις στο CD. Το αρχείο πρέπει να περιέχει τα εξής:
[autorun]
open=thomas.exe
icon=thomas.ico
Το Open καθορίζει ποιο αρχείο θα τρέξει μόλις μπει το CD-ROM και το δεύτερο τι εικονίδιο θα εμφανίζεται στη θέση του CD-ROM στο My Computer.

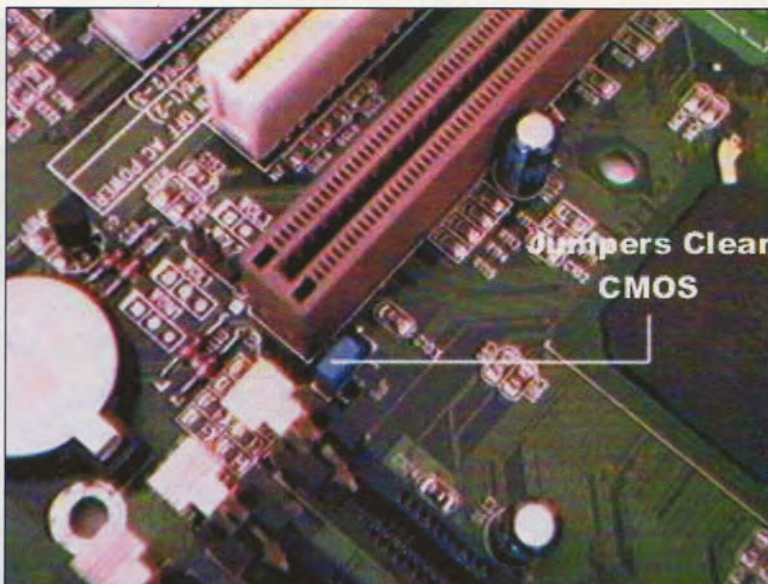


ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Μπορώ να φτιάξω αρχεία που να ανοίγουν με Internet Explorer; Μπορεί να γίνει με οποιοδήποτε πρόγραμμα αυτό; Johnnys (thomask@mland.gr)

Ο Internet Explorer ανοίγει πολλά αρχεία (από .jpg μέχρι .asp και .php), ωστόσο, φαντάζομαι ότι αναφέρεσαι σε απλά αρχεία ιστοσελίδων με την κατάληξη .htm. Τέτοια αρχεία μπορείς να δημιουργήσεις ακόμα και με το notepad, σώζοντας αντί για .txt ως .htm, αλλά σε αυτή την περίπτωση πρέπει να ξέρεις λίγο HTML. Εναλλακτικά, μπορείς να φτιάξεις κάποια σελίδα στο Word και να την αποθηκεύσεις ως .htm ή να χρησιμοποιήσεις πιο εξειδικευμένα προγράμματα, όπως το MS Frontpage ή το Macromedia Dreamweaver, τα οποία είναι αρκετά εύκολα στη χρήση.

σεις τον υπολογιστή σε DOS prompt. Επειτα, το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να γράψεις Format c: (φαντάζομαι ότι στο C έχεις το λειτουργικό, έτσι;). Το προαναφερθέν, όμως, ισχύει μόνο αν ο σκληρός είναι Fat32, γιατί στην περίπτωση του NTFS τα πράγματα αλλάζουν λίγο, αφού πρέπει πρώτα να κάνεις fdisk. Μόλις βρεθείς σε DOS prompt, λοιπόν, γράψε fdisk για να ξεκινήσει το αντίστοιχο utility. Πάτησε 4 (Display Partition Information) και παρατήρησε ότι ο σκληρός αναφέρεται ως non-DOS. Επίστρεψε με Esc και για να τον σβήσεις, πάτησε το 3 (Delete Partition or Logical DOS Drive) και από το νέο μενού επίλεξε το 4 (Delete non-DOS Partition). Τέλος, για να δημιουργηθεί το νέο partition, επίλεξε 1 (Create DOS Partition) και πάλι 1 (Primary DOS Partition). Οταν ερωτηθείς αν θες να χρησιμοποιήσεις σε αυτό όλο το διαθέσιμο χώρο, απάντησε καταφατικά και έπειτα κάνε format.



Σε κάθε motherboard υπάρχει ένα jumper που σβήνει τις ρυθμίσεις που έχουμε κάνει στο BIOS και επαναφέρει τις default.

Για το swap file, όπως είχα γράψει και παλαιότερα, θα ήταν καλό να ορίσεις ίδια minimum και maximum τιμή ύστερα από ένα defrag, ώστε να δημιουργηθεί ένα "σταθερό" αρχείο για να μη χάνει χρόνο ο σκληρός. Πάντως, αν και δεν μας λες τι ακριβώς χρήση κάνεις στον υπολογιστή, καλό θα ήταν το swap file να είναι γύρω στα 256MB.

Στην Ελλάδα οι περισσότερες συνδέσεις στο Διαδίκτυο γίνονται ακόμα με απλό modem από την τηλεφωνική γραμμή.



Το νέο Windows Media Player μπορούμε να τον κατεβάσουμε από τη http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/download/.

CPU INFO

Γεια σας,
Πολύ πρόσφατα αγόρασα έναν επεξεργαστή Pentium 4, ο οποίος στο πίσω μέρος γράφει τα εξής: 1,8A GHz/512/400/1.5V SL63X COSTA RICA 33149A589-0122 INTEL MC '01. Θα ήθελα, παρακαλώ, να μάθω αν έχει την τεχνολογία 0,13 micron και αν η cache είναι 512KB.

Σας ευχαριστώ,
Γιάννης Νικολάου



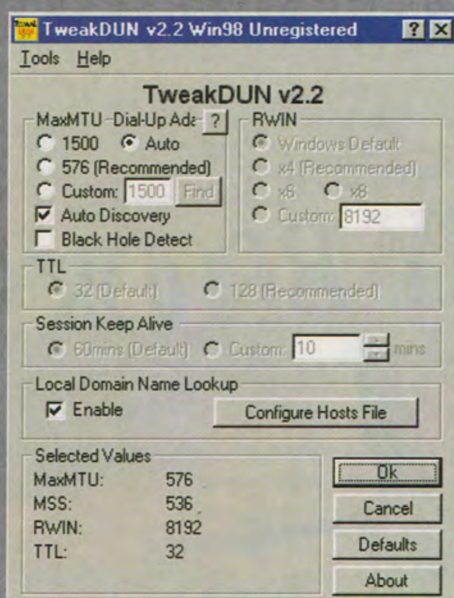
Φίλε Γιάννη,

Μέχρι πρότινος οι Pentium 4 βασίζονταν στον πυρήνα Willamette, είχαν L2 cache 256KB και κατασκευάζονταν στα 0,18μ. Τώρα πια χρησιμοποιείται ο πυρήνας Northwood με L2 cache 512KB και κατασκευή του επεξεργαστή στα 0,13μ. Οι επεξεργαστές με συχνότητα 1,4, 1,5, 1,7, 1,9 και 2,0 GHz ανήκουν στην πρώτη κατηγορία, ενώ οι νεότεροι 1,6, 1,8, 2,0, 2,2 στη δεύτερη. Οι επεξεργαστές με πυρήνα Northwood ξεχωρίζουν και από ένα A δίπλα στη συχνότητά τους, όπως ακριβώς και ο δικός σου, άρα έχει 512KB L2 cache και είναι κατασκευασμένος στα 0,13μ.

VIPER II... ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Στο τεύχος 148 είχαμε δημοσιεύσει το e-mail του φίλου Χάρη, ο οποίος είχε αγοράσει πριν από έναν χρόνο και ύστερα από προτροπή φίλων του μία Viper II και ρωτούσε από πού μπορούσε να κατεβάσει drivers. Πριν από μερικές μέρες δεχτήκαμε ένα e-mail από τον Αλέξανδρο Δ. (A_NemoS @ pathfind-

Utility του μήνα: TWEAKDUN 2.2



TweakDUN 2.2

URL: http://www.pattersondesigns.com/tweakdun/
Μέγεθος: 442KB
Βαθμολογία: ★★★☆☆

Ενα πολύ ενδιαφέρον utility μάς προτείνει ο φίλος της στήλης Νίκος Γρυσπολάκης, το οποίο αναλαμβάνει να κάνει κάποιες ρυθμίσεις ώστε να αξιοποιήσουμε λίγο παραπάνω τη σύνδεσή μας στο Internet. Ας δούμε, όμως, τι γράφει:

"Στην Ελλάδα οι περισσότερες συνδέσεις στο Διαδίκτυο γίνονται ακόμα με απλό modem από την τηλεφωνική γραμμή. Οι ρυθμίσεις, όμως, των Παραθύρων :) δεν είναι οι ιδανικές για μία τέτοια σύνδεση. Υπάρχουν πολλές τροποποιήσιμες παράμετροι για να δώσουμε λίγη ακόμη ταχύτητα στη σύνδεσή μας. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω του μητρώου των Windows αλλά, για τους μη γνωρίζοντες, έχει κυκλοφορήσει το προγραμματάκι tweakDUN. Αξίζει να το δεις (εάν προφανώς δεν το έχεις ήδη πράξει). Βελτιώσεις γίνονται και σε συνδέσεις xDSL, αλλά αυτό είναι κάπως πολύπλοκο."

Οι βελτιώσεις που γίνονται στις συνδέσεις DSL δεν μας ενδιαφέρουν ακόμη αλλά, ας ελπίσουμε ότι προς το καλοκαίρι θα έχουμε αυτό το ενδιαφέρον;). Πράγματι, πάντως, όπως γράφει και ο Νίκος, το tweakDUN μάς επιτρέπει να αλλάξουμε πολύ εύκολα τις παραμέτρους σύνδεσης, αλλά θεωρώ ότι μεγάλο μειονέκτημά του είναι ότι και πάλι ο αρχάριος χρήστης δεν ξέρει τι ακριβώς κάνει κάθε παράμετρος ούτε τι ακριβώς πρέπει να επιλέξει. Βέβαια, έχουμε και την επιλογή Auto, η οποία θέτει κάποιες βέλτιστες ρυθμίσεις, αλλά για μεγαλύτερες επιδόσεις καλό θα ήταν να επιλέξουμε εμείς τις επιμέρους τιμές. Οσοι φίλοι, λοιπόν, ενδιαφέρονται, μπορούν να κατεβάσουν το TweakDUN και χάρη στην ιδιαίτερα επεξηγηματική βοήθεια που προσφέρει, θα κατορθώσουν να κάνουν λίγο ταχύτερη τη σύνδεσή τους.

er.gr), ο οποίος έχει αυτή την κάρτα και μας έδινε μερικές πληροφορίες ακόμη. Αναφέρει, λοιπόν, ότι μπορεί να κατεβάσει κανείς unofficial drivers που ανανεώνονται συχνά από τα εξής sites: http://www.jgc. home ip.net/ και http://www.savagenews.com/ και ότι γενικά οι drivers για Windows 2000 και XP είναι ιδιαίτερα προβληματικοί. Οπως μας πληροφορεί, από προσωπική πείρα γνωρίζει ότι εξαιτίας κακογραμμένων drivers, η κάρτα είναι πολύ "ιδιότροπη" στα Direct 3D games και τελειώνει με την προτροπή του προς το Χάρη να αλλάξει κάρτα, πουλώντας τη Viper II στους φίλους του που του είχαν προτείνει να την αγοράσει! (Τώρα που το σκέφτομαι δεν είναι κακή ιδέα!)

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον Αλέξανδρο για τη συμμετοχή του στη λύση του προβλήματος του φίλου μας και να παροτρύνω και τους υπόλοιπους από εσάς να συμμετέχετε όχι μόνο με απορίες (τις οποίες στέλνετε αφειδώς), αλλά και με utilities που γνωρίζετε, tips (όπως αυτό του φίλου GOD), απόψεις και εντυπώσεις από προϊόντα πληροφορικής. Η διεύθυνση trouble@compupress.gr είναι ανοιχτή για όλους και, φυσικά, μην ξεχάσετε να μας πείτε πώς σας φάνηκε η ανανεωμένη στήλη μας!



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

? Χρησιμοποιώ τα αγγλικά Windows 98 SE και δεν μπορώ να γράψω στα ελληνικά σε διάφορα προγράμματα όπως το Notepad. Στις ρυθμίσεις από το Control Panel, το πληκτρολόγιο έχει ως default τα αγγλικά με το layout να είναι United States 101 και τα ελληνικά με το layout να είναι Greek. Δεν ξέρω τι πρέπει να κάνω για να το διορθώσω.

Ορέστης (astralcyborg@yahoo.gr)

! Το πρόβλημα είναι γνωστό, πρέπει απλώς κατά την εγκατάσταση των Windows 98 στα Regional Settings να μη διαλέξεις απλώς Greek αλλά Greek 737 (437G). Μόνο που για να εμφανιστεί η σχετική επιλογή, πρέπει να κάνεις custom εγκατάσταση και όχι typical.

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΤΗ ΣΤΗΛΗ

Οπως παρατηρήσατε, η στήλη μεγάλωσε για να καλύπτει όσο το δυνατόν μεγαλύτερο μέρος των αποριών και των e-mails που λαμβάνουμε κάθε μήνα. Μόνο που θα θέλαμε να μας βοηθήσετε και εσείς σε αυτό! Με ποιον τρόπο; Φροντίζοντας απλώς τα γράμματά σας να είναι σύντομα και διατυπωμένα μα σαφήνεια. Επίσης, γενικές απορίες (που αναγράφουν: "Ο υπολογιστής μου κολλάει, τι μπορεί να φταίει;" εντελώς αόριστα) είναι αδύνατον να απαντηθούν. Εκτός της σύνθεσης που πρέπει κάθε φορά να μας γράφετε, απαραίτητο είναι να μας γνωστοποιείτε και τις τελευταίες ενέργειές σας πριν από το πρόβλημα ή τις περιστάσεις στις οποίες εμφανίζεται. Τέλος, καλό θα ήταν τα e-mails σας να είναι γραμμένα στα ελληνικά και με τόνους και να αναφέρετε και το πραγματικό όνομά σας.

Μην ξεχνάτε ότι εκτός από τις απορίες σας μπορείτε να στέλνετε και χρήσιμες συμβουλές ή utilities και εμπειρίες από την ενασχόλησή σας με τους υπολογιστές ή εντυπώσεις από κάποιο προϊόν που αγοράσατε πρόσφατα!



PC, αυτός ο τύραννος!

Τι τραβάμε και δεν το μαρτυράμε... Για το PCάκι μας λέω, που μπορεί, βέβαια, να μας κρατά καλή συντροφιά, αλλά δεν παραλείπει και να μας βασανίζει όταν του έρθει έμπνευση! Αυτόν το μήνα θα δούμε τις περιπέτειες του φίλου Παναγιώτη, που ευτυχώς είχαν... αίσιο τέλος (ή happy end, αν προτιμάτε τη χολιγουντιανή ορολογία)!

Πείσμα ατελείωτο επιδείκνυε το PC του φίλου της στήλης Παναγιώτη με κάθε ευκαιρία. Βρε καλέ μου, βρε κακέ μου, τελικά, η λύση βρέθηκε στην... κοιλάδα της Σιλικόνης, η οποία, όπως φαίνεται, μετακόμισε προς Θεσσαλονίκη μεριά. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή:

"Γεια σας! Σας γράφω (για 2η φορά) από Θεσσαλονίκη. Είμαι 24άρων χρονών και χωρίς κάποιον ιδιαίτερο λόγο απλά θα ήθελα να πω και εγώ τις απόψεις μου και τα βιώματά μου για ορισμένες καταστάσεις.

Πρώτο και καλύτερο, θα σας διηγηθώ τι τραβάω με το δικό μου Τύραννο (τον Η/Υ, ντε). Εδώ και πολύ καιρό, λοιπόν, πεισμάτωνε και δεν έλεγε να ανοίξει παρά μόνο για να ακουστεί για λίγο ο σκληρός (η οθόνη παρέμενε ανενεργός) και το μόνο που μπορούσα να κάνω ήταν να τον ανοίξω (για πολλοστή φορά) και να αρχίσω να "τσιγκλάω" τις κάρτες PCI, τη CPU κ.λπ., μπας και κάτι δεν κάνει καλά επαφή (συγκεντρώνοντας τις υποψίες μου περισσότερο στην κάρτα γραφικών). Αυτό το πάθαινε στα καλά του καθουμένου και όποτε γούσταρε! Μια μέρα, λοιπόν, το έκανε για άλλη μία φορά, βράδυ κιόλας. ***Βλέπετε, όμως, αν το 'χεις το μικρόβιο, δέχεσαι ακόμα και τις πιο σαδιστικές συμπεριφορές του Τυράννου, ανακαλύπτοντας έτσι ότι είσαι πλέον δέσμιός του!*** *Αφού το διαπίστωσα αυτό, για ακόμη μία φορά, συνέχισα με τις γνωστές κούρες! Αυτή τη φορά, όμως, δεν απέδωσαν... Ετσι, επέλεξα την έσχατη λύση, τη διάλυση όλου του μηχανήματος και την επανασυναρμολόγησή του (motherboard, VGA, κάρτα ήχου, modem, CPU, καλώδια IDE, LEDs κ.λπ.). Εφτασα, λοιπόν, στην κρίσιμη στιγμή, στο πάτημα του κουμπιού "Power". ΤΙΠΟΤΑ! Το γνωστό*



"παίξιμο" του σκληρού και η οθόνη παρέμεινε ανενεργός.

Επειτα απ' αυτήν τη συμπεριφορά, η λογική πλέον κάθε ανθρώπινου όντος φτάνει στα όριά της κι αρχίζουν τα... επαναστατικά μέσα όπως: "Ενα μπερντάκι κάνει πάντα καλό!". Πιάνουμε το κουτί και με ελαφρές αλλά δυναμικές κινήσεις τού δίνουμε και καταλαβαίνει! (Μέχρι και στα χέρια το πήρα και το ταρακουνούσα στον αέρα!) Προσπαθούμε να επανακτήσουμε (άδικα, φυσικά) τη χαμένη κυριαρχία μας. Πατάω το Power... ΤΙΠΟΤΑ! Εδώ πλέον κάθε λογικό ανθρώπινο ον παραδίδει το πνεύμα, αφού όλες οι γνωστές μέθοδοι αποδεικνύονται άκαρπες. Η απογοήτευση είναι πλέον εμφανής στο ον που λέγαμε παραπάνω. ΜΑ ΤΙ ΣΤΟ μπιπ ΝΑ ΦΤΑΙΕΙ;;;!!! Σε κάποιες απεγνωσμένες τελευταίες προσπάθειες σκέπτομαι (και γράφω - παρεμπιπτόντως): Μήπως τελικά φταίει η CPU, μια και είναι με αντάπτορα στη motherboard και βγάζοντάς την από αυτήν εκείνες τις μέρες, δεν έκατσε καλά; ***Σηκώνω, λοιπόν, τη CPU και καθώς τη βγάζω από το ανταπτοράκι, τι να δω; Η σιλικόνη είχε ξεφύγει και είχε απλωθεί πάνω στο chip!*** *Αμάν, σκέφτομαι, λες να φταίει αυτό και να βραχυκυκλώνει το ρημάδι; Καθαρίζω αμέσως το chip, το επανεγκαθιστώ και κλικ το κουμπί που λέγαμε... Τσουπ! Ανοίγει η οθόνη!!! Τι να πω γι' αυτές τις στιγμές της ζωής μου, δεν περιγράφονται! Αισθάνεσαι όπως όταν βρίσκεις τη λύση σε έναν γρίφο σε adventure game! Επιτέλους, είχα βρει τη λύση σε ένα από τα πιο περίεργα προβλήματα του Τυράννου! Τώρα, βέβαια, παραμένει άλλο ένα, αλλά αυτό μάλλον οφείλεται στο τροφοδοτικό, μια και μερικές φορές, όταν κλείνει, χάνει το ρεύμα, με αποτέλεσμα να μην ξανανοίγει, αλλά μετά από λίγο συνέρχεται. Δε βαριέσαι, ελπίζω το νέο σύστημα που μαζεύω χρήματα για να πάρω το καλοκαίρι να μην έχει τα ίδια ή χειρότερα. Φτου, φτου, μακριά από μας.*

Αυτό που θα ήθελα να προσθέσετε στο περιοδικό είναι περισσότερα και εκτενέστερα συγκριτικά. Τις προάλλες έψαχνα απεγνωσμένα να βρω καινούρια οθόνη 17άρα και αφού δεν έμεινα ευχαριστημένος από τα τεστ που διάβασα, τελικά, κατέληξα στη Samsung 757 DFX μετά από ΠΟΛΥ ψάξιμο στο Δίκτυο, αφού δεν μου αρέσουν οι 2 γραμμές της Trinitron, αλλά ούτε το απλό flat που κάνει την οθόνη να μοιάζει σαν λακκούβα ελληνικών δρόμων! Εδώ θα ήθελα να τιμήσω ένα μαγαζάκι, το "PRAXIS", στο οποίο βρήκα οθόνες Samsung και μάλιστα ο τύπος εκεί με μεγάλη χαρά μάς άνοιξε μια οθόνη επί τόπου και τη σύνδεσε σε ένα πρόχειρο φορητό μόνο και μόνο για να τη δούμε! Μας άφησε να πειράξουμε και τις ρυθμίσεις μόνοι μας! Μόλις του είπα για το καινούριο μοντέλο που θέλω να αγοράσω (το 757 DFX), την άλλη μέρα κιόλας το έφερε κι άνοιξε άλλη μία από αυτές για να τις συγκρίνουμε! ***Δεν ξέρω, αλλά τέτοια συμπεριφορά σε πελάτη εγώ τουλάχιστον πρώτη φορά βλέπω! Ετσι, για να λέμε και τα καλά.*** *Θα με ενδιέφερε και η γνώμη σας, αν και τώρα πλέον την έχω αγοράσει και είμαι αρκετά ευχαριστημένος.*

Ουφ! Σαν πολλά να είπα, ελπίζω κάποτε να χωρέσει στη στήλη, αλλιώς βάλτε το στο CD! LOL :)

Ζήτω ο Τύραννος!

Τσούμαρης "Raider" Παναγιώτης

panost@yahoo.com"

Φίλε μας, αφού εσύ είσαι ευχαριστημένος με την οθόνη σου, η γνώμη μας περισσεύει. Απλώς σου ευχόμαστε να τη χαίρεσαι για πολύ καιρό και να μην είσαι το ίδιο γκαντέμης με δαύτη (ρίξε και λίγο αλάτι πίσω από την πλάτη σου καλού-κακού, όχι πως είμαστε προληπτικοί, αλλά λέμε τώρα...)!

ΚΙ ΑΛΛΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΠΟ ΤΟΝ ΟΤΕ

Επιστρέφοντας στα προβλήματα του Χάρη με τον ΟΤΕ, για τα οποία γράψαμε τον προηγούμενο μήνα, πρέπει να σημειώσουμε την ευχάριστη έκπληξη που νιώσαμε όταν διαπιστώσαμε πως ο Οργανισμός μάς έστειλε όχι μία, αλλά... τρεις απαντήσεις στο e-mail του αναγνώστη μας. Την τρίτη δεν προλάβαμε να τη δημοσιεύσουμε στο προηγούμενο τεύχος, γιατί έφτασε κάπως καθυστερημένα στα χέρια μας, ποτέ, όμως, δεν είναι αργά και... ιδού:

"Κύριε Κράτσα,

Απαντώντας στο παραπάνω σχετικό, που αφορά παράπονο του αναγνώστη σας και Πελάτη/Συνδρομητή μας, σας πληροφορούμε τα παρακάτω:

- *Η υποχρέωση του Οργανισμού μας για τις απλές Dial-Up/PSTN τηλεφωνικές συνδέσεις περιορίζεται στην εξασφάλιση ταχύτητας μετάδοσης μέχρι 9.600BPS. Στην περίπτωση του αναγνώστη σας, όπως ο ίδιος αναφέρει, επιτυγχάνεται πολύ μεγαλύτερη ταχύτητα (16.800 BPS) και μέσω ακόμα των διατάξεων PSCM, που εξυπηρετούν σήμερα τη σύνδεσή του.*
- *Η μετατροπή μιας PSTN σύνδεσης σε ISDN δεν είναι τεχνικά εφικτή όταν μεσολαβούν διατάξεις συνδρομητικών PCM.*
- *Ηδη, στην περιοχή εκτελούνται προγραμματισμένες εργασίες αναβάθμισης του Δικτύου και εντός του Μαρτίου 2002 θα αντικατασταθεί το συνδρομητικό PCM και θα τοποθετηθεί στη σύνδεσή του γαλβανικό Δίκτυο.* ***Αποτέλεσμα αυτού θα είναι η ικανοποίηση του αιτήματος του αναγνώστη σας να μετατρέψει την PSTN σύνδεσή του σε ISDN, οπότε θα αυξηθεί και η ταχύτητα σύνδεσης μέσω Internet.***

Είμαστε στη διάθεσή σας για κάθε περαιτέρω πληροφορία ή διευκρίνιση."

Με τιμή

Δ. ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ

ΠΡΟΪΣΤ. Δ/ΝΣΗΣ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΠΕΛΑΤΩΝ

Επειτα από όλα αυτά, θα θέλετε ασφαλώς να μάθετε ποια ήταν η κατάληξη του ζητήματος του Χάρη. Ε, λοιπόν, όπως μας ενημέρωσε ο ίδιος, η σύνδεσή του τελικά μετατράπηκε σε ISDN, όπως ακριβώς έγραψαν στις απαντήσεις τους τα αρμόδια στελέχη του οργανισμού. Ω, τα καλά και τα αγαθά του ανταγωνισμού!

PC

Readers have the power

Για να παραφράσω ένα τραγούδι της Patti Smith, εσείς, οι αναγνώστες μας, κρατάτε τη δύναμη στα χέρια σας! Εκμεταλλευτείτε τη, λοιπόν, και μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας αν αντιμετωπίζετε οποιασδήποτε μορφής πρόβλημα στις σχέσεις σας με κάποιο κατάστημα ή υπηρεσία που σχετίζεται με την πληροφορική. Το ίδιο, βέβαια, ισχύει εάν μείνατε ιδιαίτερα ικανοποιημένοι από την εξυπηρέτησή σας και θέλετε να μας μεταφέρετε τις θετικές εμπειρίες σας. Η στήλη "User Power" είναι στη διάθεσή σας, είτε θέλετε να καταγγείλετε είτε να επιβραβεύσετε. Χρησιμοποιήστε την άφοβα!

Μεταξύ μας

ΜΙΑ ΠΟΝΕΜΕΝΗ ΙΣΤΟΡΙΑ...

Και μη μου πείτε ότι η ιστορία "ελληνικά παιχνίδια" δεν είναι πονεμένη, διότι θα καγχάσω και θα σας κάνω ρεζίλι διεθνώς.

Οταν πριν από λίγες μέρες έλαβα την επιστολή που ακολουθεί, βρέθηκα μπροστά σε ένα σημαντικό δίλημμα: να τη δημοσιεύσω ή όχι; Και αν ναι, μήπως θα έπρεπε να τη λογοκρίνω, να την "καλλωπίσω"; Και μόνο η σκέψη, όμως, ότι θα έπρεπε να λογοκρίνω γράμμα αναγνώστη, το οποίο μάλιστα ΔΕΝ περιελάμβανε "βωμολοχίες" (sic), αλλά απλώς ήταν πολύ "ωμά" διατυπωμένο (και, ως τέτοιο, θα μπορούσε να θίξει πρόσωπα και καταστάσεις), μου έφερε ρίγη στη σπονδυλική στήλη. Ο μόνος "καλλωπισμός" που μου επιτρέπω είναι (εκτός από την ορθογραφική και συντακτική επιμέλεια, βέβαια) η αλλαγή των "ακατάλληλων διά ανηλίκους" λέξεων και φράσεων με κάτι "κατάλληλο για όλους"...

Το γράμμα του Κωνσταντίνου καταπιάνεται με ένα θέμα που με απασχολεί εδώ και αρκετά χρόνια (έχουμε αναφερθεί ξανά στο παρελθόν σε αυτό) και πιστεύω ότι απασχολεί και όλους εσάς τους "εθνικά υπερήφανους" νεανίες (ανεξαρτήτως ηλικίας). Το δημοσιεύω τελικά σχεδόν αυτούσιο (ήταν και μεγάλο), συμπεριλαμβάνοντας ακόμα και τα όχι απολύτως απαραίτητα "ρε", μπας και είναι αυτή η επιστολή που θα κάνει τη διαφορά, θα αφυπνίσει συνειδήσεις και θα βοηθήσει, τελικά, στην αλλαγή νοοτροπίας. Η ελπίδα πεθαίνει τελευταία...

Η CompuServe ανακοίνωσε την έκδοση 7.0 του πακέτου εφαρμογών που προσφέρει στους χρήστες της, ανάμεσα στις οποίες και έναν browser βασισμένο στη μηχανή της Netscape, εγκαταλείποντας τον Internet Explorer.

"Φίλε master,
Σου γράφω για να καταθέσω τις απόψεις μου για την ανύπαρκτη ελληνική βιομηχανία παιχνιδιών για υπολογιστές.
Αφορμή γι' αυτήν την επιστολή μου στάθηκε το πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι Serious Sam, το οποίο μάλιστα αυτή στιγμή βρίσκεται στη δεύτερη έκδοσή του, σημειώνοντας πολύ καλές πωλήσεις όπου και αν έχει διανεμηθεί. Το παιχνίδι αυτό είναι κροατικό. Η Κροατία είναι μια χώρα που μόλις πριν από λίγα χρόνια βγήκε από έναν αιματηρό εμφύλιο πόλεμο. 'Ε, και;', θα πει κάποιος. Τι, 'ε, και', ρε; Η αιώνια δικαιολογία του Ελληνα για τις μίζερες εκδόσεις ελληνικών παιχνιδιών είναι ότι μία χώρα όπως η Ελλάδα δεν μπορεί να ανταγωνιστεί τις ξένες επιχειρήσεις τεχνολογικά. ΟΚ, ρε φίλε, δεν μπορεί. Πώς τότε η Κροατία βγάζει παιχνίδια όπως το Serious Sam ή το πολύ καλό The Ward (για όποιον δεν γνωρίζει, είναι προπέρσινο adventure); Το τελευταίο, μάλιστα, τεχνολογικά είναι μέτριο (ούτε speech δεν είχε καλά καλά), όμως, λόγω της πολύ καλής σχεδίασης και του σεναρίου του σημείωσε πολύ καλές πωλήσεις στην Ευρώπη. Και αν δεν έχει η Ελλάδα ένα John Carmack (id Software) να γράφει φοβερές μηχανές γραφικών, τότε αν είναι να βγάλει 5 τίτλους της πλάκας μια μίζερη ελληνική εταιρεία, να βγάλει έναν, να κρατήσει τα λεφτά (είπαμε, ελληνική εταιρεία είναι, λεφτά δεν θά 'χει) και να αγοράσει μια μηχανή γραφικών της προκοπής να κάνει τη δουλειά της αξιοπρεπώς. Βέβαια, δεν πιστεύω ότι η Ελλάδα δεν έχει δυναμικό σε προσωπικό, αλλά το παιδί που θα έχει φάει πολλά βράδια από τη ζωή του προγραμματίζοντας, δεν θα κάτσει να πάρει τρεις και εξήντα για να το βάλουν να φτιάχνει καμιά Web page (μέχρι εκεί φτάνουν οι φιλοδοξίες των ελληνικών εταιρειών) και κάτι έγινε. Θα σηκωθεί να φύγει και θα πάει έξω, όπου και το ψώνιο του θα κάνει και θα πληρώνεται καλά. Μάθαμε τώρα και κάθε φορά που βγαίνει ένα ελληνικό παιχνίδι λέμε 'εντάξει, για ελληνικό καλό είναι'. Τι θα πει αυτό, ρε; Με αυτόν τον τρόπο μόνοι μας υποβιβάζουμε τις δυνατότητες της ελληνικής βιομηχανίας, αποδεχόμενοι ότι είμαστε για τα μπάζα. Εμ, φίλε μου, έτσι δουλειά δεν γίνεται. Μήπως δεν υπάρχουν χρήματα για να γίνει δουλειά; Υπάρχουν, απλώς κανείς δεν τα δίνει, γιατί όλοι φοβούνται. ΚΑΝΕΙΣ δεν παίρνει σοβαρά τη βιομηχανία παιχνιδιών στο Ellada. Υπάρχουν πολλά παιδιά που ερασιτεχνικά φτιάχνουν κάτι, αλλά δυστυχώς μένει στο ερασιτεχνικό γιατί δεν μπαίνουν χρήματα και, φυσικά, κάπως πρέπει να φάνε και οι άνθρωποι (νηστικό αρκούδι κώδικα δεν γράφει). Ολοι έχουν παίξει το Commandos. Η εταιρεία που το έβγαλε δεν είναι ούτε γερμανική, ούτε βρετανική, ούτε αμερικανική, είναι ισπανική (Pyros studios). Η Ισπανία είναι μια χώρα που λίγες διαφορές έχει από την Ελλάδα κοινωνικά και οικονομικά και όμως... Commandos. Το Rage of Mages είναι ρωσικό, αν και η Ρωσία είναι μια ιδιαίτερα προβληματική χώρα οικονομικά. (...)

Εγώ τον Ιούνιο παίρνω το πτυχίο μου, τον Σεπτέμβριο ξεκινάω master σε game engineering & design. Αυτό είναι μια πολύ κακή επιλογή για μένα. Γιατί είναι πολύ κακή; Πολύ απλά γιατί αν θέλω να κάνω αυτό που σπούδασα, θα πρέπει να μείνω στην Αγγλία. Αν έρθω στη Ελλάδα να κάνω το ψώνιο μου, θα πεθάνω στην πείνα και αυτή είναι η πραγματικότητα. Το ίδιο συμβαίνει και σε πολλά άλλα παιδιά, που είτε αναγκάζονται να μείνουν εκτός Ελλάδος είτε κάνουν κάτι άλλο στο χώρο της πληροφορικής που δεν τους γεμίζει. Δεν λέω, multimedia τίτλοι βγαίνουν καλοί... Αλλά τα παιχνίδια είναι αλλουνού παπά ευαγγέλιο. Θες, αγαπητή εταιρεία, να βγάλεις έναν τίτλο της προκοπής; Σχεδίασε, σχεδίασε και ξανασχεδίασε. Εχει καταντήσει να δουλεύουν οι εταιρείες αυτές χειρότερα και από το Δημόσιο. Ο,τι φάμε, ό,τι πιούμε και ό,τι αρπάξει ο ποπός μας (για να μην πω την παροιμία όπως ακριβώς είναι). Αυτή είναι, δυστυχώς, η νοοτροπία. Βαριούνται να κυνηγήσουν οτιδήποτε. Και αφού είναι τέτοια τα χάλια στην Ελλάδα, η δουλειά θέλει πολύ κυνήγι. Δεν έχεις, κύριε πρόεδρε της τάδε εταιρείας, λεφτά για έναν τίτλο, φτιάξε κάτι ψιλό, ένα πιλοτικό πρόγραμμα, πήγαινε σε μια μεγάλη εταιρεία και κάνε ένα συμβόλαιο να σε χρηματοδοτήσει (με το αζημίωτο, φυσικά, ο 'τζάμπας'

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Η Εκκλησία λέει ότι η Γη είναι επίπεδη, αλλά εγώ ξέρω πως είναι σφαιρική. Διότι έχω δει τη σκιά της επάνω στο Φεγγάρι και έχω μεγαλύτερη εμπιστοσύνη στη σκιά παρά στην Εκκλησία.

Ferdinand Magellan

Ο άνθρωπος που δεν κάνει λάθη, συνήθως δεν κάνει τίποτα.

Edward Phelps

πέθανε), να σου κάνει και το distribution και να βγάλεις και εσύ κάτι καλό, αλλά... Τι να πεις; (...)

Με εκτίμηση,
Κωνσταντίνος Μαστοράκης
mastorakisk@hotmail.com"

Κατ' αρχάς, να σημειώσω εδώ ότι συμμερίζομαι τη θλίψη του Κωνσταντίνου για την κατάσταση της ελληνικής "βιομηχανίας" παιχνιδιών (της ποιας;). Θλίβομαι και εγώ, παρέα με πολλούς άλλους Ελληνες, πιστεύω, για το γεγονός πως τόσα χρόνια δεν έχουμε δει ΕΝΑ παιχνίδι που να μπορεί να σταθεί ισάξια πλάι στις ξένες παραγωγές. Από την άλλη μεριά, όμως, η προσωπική εκτίμησή μου είναι ότι τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά όσο αναφέρονται στην επιστολή. Ναι, το Serious Sam είναι αξιόλογο παιχνίδι, όχι όμως ότι οι Κροάτες δεν παίρνουν "τρεις κι εξήντα" (όπως χαρακτηριστικά αναφέρει). Ναι, ίσως το Commandos να είναι ισπανικό, όχι όμως ότι η οικονομία των 40 εκατομμυρίων ψυχών της Ισπανίας μπορεί να συγκριθεί με τα πενιχρά 9 της Ελλάδας. Ναι, μπορεί η Ρωσία να βρίσκεται σε δεινή οικονομική θέση, δεν παύει όμως να είναι μια μεγάλη χώρα, η οποία έχει εξειδικευμένο ανθρώπινο δυναμικό (το οποίο πιθανότατα θα αμείβεται και αυτό με τρεις κι εξήντα). Σε αυτό που δεν μπορώ παρά να συμφωνήσω, είναι το θέμα της νοοτροπίας. Αλλά όχι μόνο της νοοτροπίας των εταιρειών, αλλά και της νοοτροπίας των ίδιων των προγραμματιστών παιχνιδιών, η οποία ακολουθεί τη νοοτροπία όλων μας, έτσι;

Από τη μια μεριά, η ελληνική εταιρεία δεν πιστεύει στον ίδιο της τον εαυτό (και αυτό είναι το μεγαλύτερο πρόβλημα), καθώς είναι πεπεισμένη ότι δεν πρόκειται να βγάλει τίτλο που θα μπορέσει να ανταγωνιστεί τους ξένους. Ετσι, βγάζει συνήθως έναν τίτλο στα ελληνικά, απευθυνόμενη σε μια εκπληκτικά περιορισμένη και δύσκολη αγορά όπως είναι αυτή της Ελλάδας, επενδύοντας φυσικά ένα πολύ μικρότερο ποσό χρημάτων, αφού τα έσοδα που προσδοκά είναι ελάχιστα. Από την άλλη πλευρά, ένας καλός προγραμματιστής δεν θα δεχθεί να δουλέψει σε μια ελληνική εταιρεία παραγωγής παιχνιδιών με τρεις κι εξήντα, ακόμα και αν η εταιρεία αυτή έχει "όραμα". Ακόμα και αν, δηλαδή, η εταιρεία έχει στα χέρια της μια καλή ιδέα, την οποία σκοπεύει να διαθέσει σε παγκόσμιο επίπεδο, δεν θα βρει προγραμματιστές για να την πραγματοποιήσει, καθώς δεν θα έχει το κεφάλαιο για να πληρώσει τον προγραμματιστή έστω 500.000 δρχ. το μήνα για όσα χρόνια χρειαστεί να κάνει την ιδέα πραγματικότητα, η οποία ιδέα, τελικά, μπορεί να αποδειχθεί αποτυχία. Χώρια που πρέπει να πληρωθούν αντίστοιχα και ο graphics designer, ο συνθέτης της μουσικής κ.ο.κ. Φαύλος κύκλος. Είναι ευκολότερο για τον προγραμματιστή να φύγει στο εξωτερικό (και κάτι μου λέει ότι δεν θα πάει στην Κροατία ή τη Ρωσία), όπου όχι μόνο η ζήτηση είναι μεγαλύτερη, αλλά και ο βασικός μισθός της χώρας που θα επιλέξει θα είναι κατά πολύ υψηλότερος από τα χρήματα που θα του προσέφεραν οι εγχώριες εταιρείες.

Εδώ, δηλαδή, χρειάζεται και αλλαγή νοοτροπίας από τους προγραμματιστές. Δεν φτάνει να πιστέψουν μόνο οι εταιρείες στο ελληνικό παιχνίδι, θα πρέπει και ο δημιουργός του να πιστέψει σε αυτό.

Δυστυχώς, κάθε τέτοια προσπάθεια εμπεριέχει μια μεγάλη δόση ρίσκου, ένα ρίσκο που δεν θέλουν να πάρουν ούτε οι εταιρείες ούτε οι προγραμματιστές. Ομως, ποιος υπάλληλος στην Ελλάδα δέχεται να αναλάβει ρίσκο; Κανείς. Ισως, λοιπόν, αυτό που θα πρέπει να αλλάξει είναι η υπαλληλική σχέση των εταιρειών με τους προγραμματιστές. Λέω εγώ τώρα καμιά χαζομάρα για να περνά η ώρα.

Οσον αφορά στη χρηματοδότηση από ξένες εταιρείες, δεν ξέρω ακριβώς πώς δουλεύει το σύστημα, αλλά σίγουρα τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Και λέω "σίγουρα" γιατί έχει πάρει το μάτι μου δυο τρεις καλές (εκ πρώτης άποψης τουλάχιστον) προσπάθειες από εταιρείες που ψάχνουν για χρηματοδότες (εταιρείες συνήθως από χώρες όπως Κροατία και Ρουμανία) εδώ και χρόνια και άκρη δεν έχουν βρει. Δεν το ξέρω, αλλά πιστεύω ότι και ελληνικές εταιρείες έχουν προσπαθήσει να πάρουν αυτήν την οδό. Δεν είναι χαζοί οι άνθρωποι, διστακτικοί και φοβισμένοι είναι. PC

Η Νέα Υόρκη από ψηλά



Φωτογραφία από δορυφόρο της Νέας Υόρκης μετά την επίθεση της 11ης Σεπτεμβρίου. Αποκαλυπτική...

NEW MILLENNIUM



Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Αλλος ένας μήνας γεμάτος ειδήσεις από το χώρο της επιστήμης και της τεχνολογίας είναι αυτός που αφήνουμε πίσω μας σε μερικές μόνο ημέρες. Ανάμεσα στ' άλλα θα διαβάσετε για το δεύτερο διαστημικό τουρίστα, το θάνατο του θρυλικού εξερευνητή της Κον-Τίκι, τον αστροναύτη που έσπασε όλα τα ρεκόρ διαστημικών πτήσεων και τα μυστήρια που κρύβει μια λίμνη της Ανταρκτικής. Ωρα, λοιπόν, να ξεκινήσουμε ένα ακόμα μαγευτικό ταξίδι...

ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΚΑΙ Ο ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΤΟΥΡΙΣΤΑΣ

Ηδη έχουμε αναφερθεί από τη στήλη στο δεύτερο διαστημικό τουρίστα που, ακολουθώντας τα χνάρια του πρωτοπόρου Dennis Tito, θα μοιραστεί μαζί του τη δόξα των πρώτων ιδιωτών που ταξίδεψαν στο Διάστημα όχι για να βοηθήσουν στη συναρμολόγηση ενός Σταθμού, στην εκτέλεση επιστημονικών πειραμάτων ή στην εξερεύνηση κάποιου κομματιού του ηλιακού συστήματός μας, αλλά... απλώς και μόνο για αναψυχή! Πρόκειται για το Νοτιοαφρικανό μεγιστάνα του Internet Mark Shuttleworth, ο οποίος, αν όλα έχουν πάει καλά, τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα πρέπει ήδη να έχει ξεκινήσει τη μακρινή περιπέτειά του, αφού η εκτόξευση του διαστημόπλοιου, που θα τον μεταφέρει στο διεθνή διαστημικό Σταθμό Alpha, είχε προγραμματιστεί για τις 25 Απριλίου, μία μόνο ημέρα πριν από την κυκλοφορία του περιοδικού μας.



Ο 28χρονος ταξιδιώτης, παρ' όλο που ολοκλήρωσε την αστροναυτική εκπαίδευσή του στη Ρωσία και θα πετάξει, επίσης, με ρωσικό διαστημόπλοιο, θα έχει την ευκαιρία να χρησιμοποιήσει στον Alpha και κάποια από τα τμήματα του τομέα της NASA. Ε, 20 εκατομμύρια δολάρια πλήρωσε από την τσέπη του ο άνθρωπος για να βιώσει την πιο δυνατή εμπειρία της ζωής του σε αυτή τη δεκαήμερη "εκδρομή" του, μη μείνει δα και παραπονεμένος...

Ο 28χρονος ταξιδιώτης, παρ' όλο που ολοκλήρωσε την αστροναυτική εκπαίδευσή του στη Ρωσία και θα πετάξει, επίσης, με ρωσικό διαστημόπλοιο, θα έχει την ευκαιρία να χρησιμοποιήσει στον Alpha και κάποια από τα τμήματα του τομέα της NASA.

ΠΕΘΑΝΕ Ο ΘΑΛΑΣΣΟΠΟΡΟΣ ΤΗΣ ΚΟΝ-ΤΙΚΙ



Σε ηλικία 87 ετών άφησε την τελευταία του πνοή, εξαιτίας του καρκίνου, ένας θρυλικός εξερευνητής, ο περίφημος θαλασσοπόρος της Κον-Τίκι Thor Heyerdahl. Ο Νορβηγός Heyerdahl, που πολλοί παρομοίαζαν με τους Βίκινγκ, έγινε γνωστός σε ολόκληρο τον κόσμο, όταν το 1947 επιβιβάστηκε στην ξύλινη σχεδία Κον-Τίκι και διέσχισε με αυτήν μια απόσταση 6.000 χιλιομέτρων από τη Νότια Αμερική ως την Πολυνησία με ένα πλήρωμα έξι ατόμων, ένα ταξίδι που διήρκεσε για 101 ολόκληρες ημέρες.

Ο Νορβηγός Heyerdahl, που πολλοί παρομοίαζαν με τους Βίκινγκ, έγινε γνωστός σε ολόκληρο τον κόσμο, όταν το 1947 επιβιβάστηκε στην ξύλινη σχεδία Κον-Τίκι.

Ο Heyerdahl έκανε κι άλλα παρόμοια ταξίδια, όλα με πρωτόγονα καΐκια, στην προσπάθειά του να αποδείξει πως οι αρχαίοι πολιτισμοί είχαν τη δυνατότητα με τα μέσα που διέθεταν να πραγματοποιήσουν κι αυτοί τέτοιες αποστολές. Για παράδειγμα, το 1970 διέσχισε τον Ατλαντικό, ξεκινώντας από την Αφρική σε ένα πλοιάριο φτιαγμένο από καλάμια, το Ra II, προκειμένου να υποστηρίξει την άποψή του πως οι αρχαίοι Αιγύπτιοι ήταν δυνατόν να ανακαλύψουν την Αμερική πριν από τον Κολόμβο.

Ο τολμηρός εξερευνητής έγραψε, επίσης, αρκετά βιβλία, περιγράφοντας τις περιπέτειές του όλα αυτά τα χρόνια, καθώς και τις θεωρίες του για τις σχέσεις ανάμεσα στους πολιτισμούς, ενώ κέρδισε κι ένα βραβείο Οσκαρ για το ντοκιμαντέρ που έφτιαξε το 1951 σχετικά με το ταξίδι του πάνω στην Κον-Τίκι. Σίγουρα ο κόσμος μας γίνεται φτωχότερος χωρίς τέτοιους ανθρώπους, που τοποθετούν την έρευνα και τη γνώση -ακόμα και με κίνδυνο της ίδιας της ζωής τους- στο ψηλότερο σκαλί του βάθρου των ιδανικών τους.

ΝΕΚΡΟΤΑΦΕΙΟ ΤΩΝ ΙΝΚΑΣ ΒΡΕΘΗΚΕ ΣΤΗ ΛΙΜΑ

Μια πολύ σημαντική αρχαιολογική επιχείρηση ολοκληρώθηκε τις προηγούμενες εβδομάδες κοντά στη Λίμα, πρωτεύουσα του Περού, και συγκεκριμένα στην περιοχή του Puruchuco, όπου οι επιστήμονες κατάφεραν να εντοπίσουν ένα από τα μεγαλύτερα νεκροταφεία των Ινκας, ανασύροντας περισσότερες από 2.200 καλοδιατηρημένες μούμιες. Σύμφωνα, μάλιστα, με τον αρχαιολόγο Guillermo Cock, το σύνολο των Ινκας που έχουν θαφτεί στο Puruchuco στα τέλη του 15ου και τις αρχές του 16ου αιώνα (υπολογίζεται πως το νεκροταφείο βρισκόταν σε λειτουργία ανάμεσα στα έτη 1480 και 1533, οπότε η αυτοκρατορία των Ινκας καταστράφηκε από τους Ισπανούς κατακτητές κάτω από την καθοδήγηση του Francisco Pizarro) φτάνει τους 10.000.

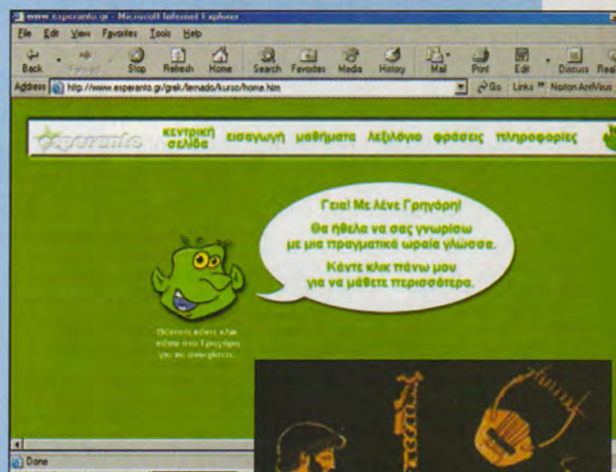
Εκτός από τις μούμιες, έχουν βρεθεί στους τάφους περισσότερα από 60.000 αντικείμενα. Αρκετές, μάλιστα, από τις μούμιες ανήκουν σε ευγενείς των Ινκας και στους τάφους τους ανακαλύφθηκαν πολύτιμα ευρήματα και έργα τέχνης, τα οποία συνεισφέρουν σημαντικά στην αύξηση των γνώσεων που έχουμε για το μεγάλο αυτό πολιτισμό. Σύμφωνα, πάντως, με τον Cock, η επιστημονική εξέταση των ευρημάτων από το νεκροταφείο του Puruchuco αποτελεί μία ιδιαίτερα αργή και επίπονη διαδικασία, αφού πρέπει να ληφθούν τα κατάλληλα μέτρα και προφυλάξεις ώστε να μην προξενηθούν ζημιές στα πτώματα και τα αντικείμενα. Οταν ολοκληρωθεί, ύστερα από αρκετά χρόνια, σίγουρα θα γνωρίζουμε πολύ περισσότερα. Patience is a virtue...

Οι επιστήμονες κατάφεραν να εντοπίσουν ένα από τα μεγαλύτερα νεκροταφεία των Ινκας, ανασύροντας περισσότερες από 2.200 καλοδιατηρημένες μούμιες.





Η ΕΣΠΕΡΑΝΤΟ ΑΝΑΠΤΥΣΣΕΤΑΙ ΚΑΙ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΜΑΣ



Από την εποχή του "Πύργου της Βαβέλ" μέχρι σήμερα, η ανθρωπότητα δεν έχει καταφέρει να υιοθετήσει μία κοινά αποδεκτή απ' όλους γλώσσα, που θα ομιλείται και θα γράφεται από τη μια άκρη του πλανήτη μας μέχρι την άλλη. Μια τέτοια προσπάθεια καταβάλλουν εδώ και κάμποσα χρόνια οι φίλοι της γλώσσας εσπεράντο, η οποία φιλοδοξεί να παίξει κάποια στιγμή αυτόν ακριβώς το ρόλο.

Ενα ελληνικό site που υπάρχει στη διεύθυνση http://www.esperanto.gr, σίγουρα αποτελεί το κατάλληλο ξεκίνημα για όποιον επιθυμεί να πάρει μια γεύση για την εσπεράντο.

Ενα ελληνικό site που υπάρχει στη διεύθυνση http://www.esperanto.gr, σίγουρα αποτελεί το κατάλληλο ξεκίνημα για όποιον επιθυμεί να πάρει μια γεύση για την εσπεράντο, την ιδεολογία που κρύβεται πίσω από αυτήν, την εξάπλωσή της σήμερα και την ιστορία της (δημιουργήθηκε το 1887 από τον Πολωνό γιατρό και ανθρωπιστή Λάζαρο Λουδοβίκο Ζάμενχοφ).

Στη σελίδα που προαναφέραμε μπορείτε να βρείτε ακόμα μαθήματα για όσους ενδιαφέρονται να γνωρίσουν από πιο κοντά την εσπεράντο, καθώς και μια πολύ ενδιαφέρουσα ελληνική εσπεραντική βιβλιογραφία, που περιλαμβάνει ακόμα και την Αγία Γραφή! Για όσους θέλουν περισσότερες πληροφορίες, λειτουργεί ο Ελληνικός Εσπεραντικός Σύνδεσμος, Αριστείδου 9 Αθήνα, τηλ.: 010 3313917. Αλήθεια, πώς να λέγεται το "PC Master" στην εσπεράντο;



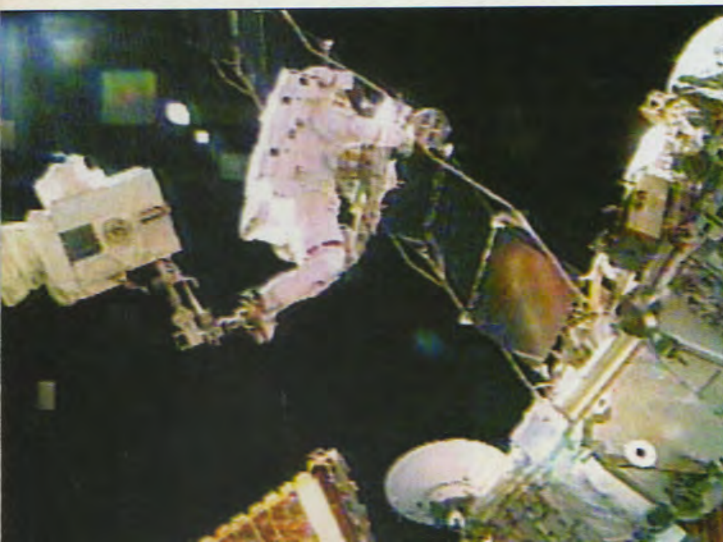
ΑΣΤΡΟΝΑΥΤΗΣ ΓΙΑ ΕΒΔΟΜΗ ΦΟΡΑ!

Θα θυμάστε ασφαλώς ότι στο προηγούμενο τεύχος γράφαμε για τον ιδιότυπο "σιδηρόδρομο", που εγκαταστάθηκε αυτές τις μέρες στο Διεθνή Διαστημικό Σταθμό Alpha. Κάτι που δεν είχαμε αναφέρει τότε είναι πως η αποστολή αυτή (STS-110 του Atlantis) σηματοδοτεί κι ένα νέο παγκόσμιο ρεκόρ: Σε αυτήν, βλέπετε, συμμετείχε και ο Jerry Ross, ο οποίος έγινε έτσι ο μόνος άνθρωπος που επισκέφθηκε το Διάστημα για έβδομη φορά!

Ο Jerry Ross, σ' αυτά τα εφτά διαστημικά ταξίδια του είχε την τύχη να γνωρίσει από κοντά δύο διαστημικούς Σταθμούς -τον Mir και τον Alpha-, αλλά και να κάνει εννιά διαστημικούς περιπάτους. Ωστόσο, ο ίδιος, αν και είναι πλέον 59 ετών, θέλει να αυξήσει ακόμα περισσότερο το ρεκόρ του, υποστηρίζοντας πως: "Δεν πρέπει να θέτουμε περιορισμούς ως προς το πόσες φορές ένας άνθρωπος θα μπορεί να πετάξει στο Διάστημα, αρκεί, βέβαια, να υπάρχουν λόγοι για να το κάνει. Προσωπικά πολύ θα ήθελα κάποια στιγμή να δω τις εγγονές μου να ταξιδεύουν στο Διάστημα, ελπίζω, μάλιστα, να με πάρουν κι εμένα μαζί τους".

Ο Jerry Ross, σ' αυτά τα εφτά διαστημικά ταξίδια του είχε την τύχη να γνωρίσει από κοντά δύο διαστημικούς Σταθμούς -τον Mir και τον Alpha-, αλλά και να κάνει εννιά διαστημικούς περιπάτους.

Δεν ξέρω εάν ο Jerry Ross θα καταφέρει να βελτιώσει κι άλλο το ήδη αξιοθαύμαστο ρεκόρ του, όπως πάμε, όμως, δεν πιστεύω ότι θα αργήσει πολύ ακόμα η στιγμή που αυτό θα φαντάζει μάλλον αστείο. Τώρα που έχουμε τουρίστες και... μετρό στον Alpha, ποιος μας πιάνει! Μόνο τα ξενοδοχεία μάς λείπουν και θα δραπετεύουμε από τη Γη όχι εφτά φορές στη ζωή μας αλλά εφτά ημέρες την εβδομάδα...







ΕΦΤΑ ΜΗΝΕΣ ΜΕ ΤΕΧΝΗΤΗ ΚΑΡΔΙΑ

Είχαμε αναφερθεί παλιότερα από τη στήλη στον 59χρονο Robert Tools, τον πρώτο ασθενή στον οποίο εμφυτεύθηκε τεχνητή καρδιά χωρίς εξωτερική καλωδίωση. Η επαναστατική αυτή δημιουργία της Abiomed (http://www.abiocor.com) κατάφερε να κρατήσει στη ζωή τον Robert Tools για 151 ημέρες, τελικά, όμως, ο 59χρονος υπέκυψε, όπως κι άλλοι τέσσερις από τους εφτά ασθενείς στους οποίους τοποθετήθηκε η φτιαγμένη από πλαστικό και τιτάνιο τεχνητή καρδιά.

Ο 71χρονος Tom Christerson, επιζεί εφτά ολόκληρους μήνες μετά την επέμβαση τεχνητής καρδιάς.

Ωστόσο, ένας άλλος ασθενής, ο 71χρονος Tom Christerson, επιζεί εφτά ολόκληρους μήνες μετά την επέμβαση. Μάλιστα, επέστρεψε σπίτι του την 215η ημέρα, νιώθοντας σε απόλυτα φυσιολογική κατάσταση και "έτοιμος να κάνω ό,τι θέλω", όπως δήλωσε. Βέβαια, οι υπεύθυνοι του νοσοκομείου του Louisville, όπου έγινε η μεταμόσχευση της τεχνητής καρδιάς στον Christerson, έχουν ήδη εκπαιδεύσει συναδέλφους τους στο νοσοκομείο της κωμόπολης του Κεντάκι, όπου διαμένει ο τελευταίος, ως προς τη λειτουργία της τεχνητής καρδιάς, ενώ και το φορτηγάκι του 71χρονου είναι ειδικά διαμορφωμένο ώστε να μπορεί να ολοκληρωθεί μέσα σε αυτό η επαναφόρτιση της μπαταρίας της, διαδικασία που πρέπει να γίνεται αρκετά συχνά. Η Abiomed ετοιμάζει στο μεταξύ ακόμα πιο εξελιγμένα μοντέλα, που θα χωρούν στο στέρνο περισσότερων ασθενών (η πρώτη version είναι σχετικά μεγάλη σε μέγεθος και δεν μπορεί να μπει σε κάθε στέρνο). Πόσες ακόμα εκπλήξεις μας επιφυλάσσουν, άραγε, οι σύγχρονοι απόγονοι του Ιπποκράτη;

ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ... ΑΠΟ ΑΠΟΣΤΑΣΗ!



Στην εποχή μας είναι εύκολο να κάνεις μια βόλτα μέχρι το διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble για να αντικαταστήσεις κάποια από τα εξαρτήματά του ή να προσθέσεις κάποια εντελώς καινούρια. Δεν είναι, επίσης, ιδιαίτερα δύσκολο να στείλεις τις κατάλληλες εντολές στον κεντρικό υπολογιστή ενός διαστημόπλοιου, που βρίσκεται πολλές χιλιάδες χιλιόμετρα μακριά από τη Γη, προκειμένου το τελευταίο να συμπεριφερθεί με τον τρόπο που θέλεις. Τι γίνεται, όμως, όταν πρέπει να στείλεις εντολές συντήρησης σ' ένα διαστημόπλοιο που απέχει, ούτε λίγο ούτε πολύ, 12,5 δισεκατομμύρια χιλιόμετρα από τον πλανήτη μας; Χμ... τότε τα πράγματα δυσκολεύουν κάπως!

Αν όλα συνεχίσουν να "βαίνουν καλώς", ο Voyager υπολογίζεται πως θα μπορεί να συνεχίσει τις περιπλανήσεις του μακριά από το ηλιακό σύστημά μας για τα επόμενα 20 χρόνια.

Οπως ίσως θα καταλάβατε, το διαστημόπλοιο στο οποίο αναφερόμαστε δεν είναι άλλο από τον περίφημο Voyager 1, ο οποίος συνεχίζει να βρίσκεται στο διάστημα -στα όρια πλέον του ηλιακού συστήματός μας- από το 1977. Πριν από μερικές εβδομάδες, λοιπόν, οι επιστήμονες θέλησαν να διορθώσουν ένα πρόβλημα που είχε παρουσιαστεί στο σύστημα ελέγχου θέσης του Voyager. Για το σκοπό αυτόν είχαν προνοήσει να τοποθετήσουν στο διαστημόπλοιο ένα αναπληρωματικό τέτοιο σύστημα, που για τα 25 αυτά χρόνια δεν είχε τεθεί ποτέ σε λειτουργία, και το οποίο έπρεπε τώρα πια, βέβαια, να ενεργοποιηθεί. Με ανακούφιση, η 14μελής ομάδα που παρακολουθεί την πτήση του Voyager διαπίστωσε ότι, 12 ώρες μετά την αποστολή των σχετικών σημάτων, αυτά έφτασαν στον "Ταξιδιώτη" με επιτυχία. Αν όλα συνεχίσουν να "βαίνουν καλώς", ο Voyager υπολογίζεται πως θα μπορεί να συνεχίσει τις περιπλανήσεις του μακριά από το ηλιακό σύστημά μας για τα επόμενα 20 χρόνια. Bon voyage!



ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΛΙΜΝΗΣ ΒΟΣΤΟΚ

Χιλιάδες μέτρα κάτω από την επιφάνεια του πάγου στην Ανταρκτική βρίσκεται, καλά κρυμμένη από την ανθρώπινη περιέργεια -μέχρι πρότινος, τουλάχιστον-, η λίμνη Βοστόκ, μία από τις μεγαλύτερες του κόσμου (48 χιλιόμετρα πλάτος, 225 χιλιόμετρα μήκος και 914 μέτρα βάθος, όπως έχουν δείξει οι έρευνες που έγιναν με χρήση ραντάρ).

Η λίμνη Βοστόκ αποτελεί μια πραγματική πρόκληση για τους επιστήμονες που ασχολούνται με τη μελέτη της Παγωμένης Ηπείρου, αφού πιστεύεται ότι φιλοξενεί μικροοργανισμούς που δεν μπορούν να βρεθούν πουθενά αλλού στον πλανήτη.

Η λίμνη αυτή αποτελεί μια πραγματική πρόκληση για τους επιστήμονες που ασχολούνται με τη μελέτη της Παγωμένης Ηπείρου, αφού πιστεύεται ότι φιλοξενεί μικροοργανισμούς που δεν μπορούν να βρεθούν πουθενά αλλού στον πλανήτη. Βέβαια, οι έρευνες, όπως αντιλαμβάνεται κανείς, είναι πολύ δύσκολες, αφού δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να διαταραχθούν το οικοσύστημα και τα νερά της λίμνης ούτε στο ελάχιστο.



Εδώ θα πρέπει να διευκρινίσουμε πως τα νερά της λίμνης Βοστόκ θάφτηκαν κάτω από τους πάγους της Ανταρκτικής εδώ και 35 εκατομμύρια χρόνια. Κατά συνέπεια, οι μικροοργανισμοί που θα επιβιώνουν σ' ένα τέτοιο περιβάλλον, μακριά από την ηλιακή ακτινοβολία, θα διαφέρουν απ' οτιδήποτε γνωρίζουμε σήμερα, θα αποτελούν δηλαδή τον ορισμό της λέξης "μοναδικοί".

Αν θέλετε να εμβαθύνετε περισσότερο στα μυστικά της αινιγματικής αυτής λίμνης, σας συνιστούμε να επισκεφθείτε τη σελίδα http://salegos-scar.montana.edu/. Περισσότερα θα σας ανακοινώσουμε σύντομα, αφού ο εκλεκτός συντάκτης μας Χάρης Κλάδης ήδη ξεκίνησε για την Ανταρκτική, φωνάζοντας: "Επιτέλους, θα συναντήσω τους προγόνους μου"!

bios 02 ▸ PRESS PLAY!

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



Τον Οκτώβριο του 2001 έλαβε χώρα στην Αθήνα ένα από τα πιο εντυπωσιακά φεστιβάλ ηλεκτρονικής μουσικής. Η προσέλευση του κόσμου στο Bios 2001 είχε τότε ανοίξει τις πόρτες για τα open air φεστιβάλ ηλεκτρονικής μουσικής. Φέτος, η προσπάθεια συνεχίζεται, ακόμα πιο έντονα, για την προβολή της ανερχόμενης ηλεκτρονικής κουλτούρας, ένα μεγάλο μέρος της οποίας σίγουρα συνδέεται άμεσα με την τεχνολογία (βίντεο, υπολογιστές, Internet). Φυσικά, τα video games έπαιξαν καταλυτικό ρόλο στην απήχηση και κατανόηση της τεχνολογίας, καθώς αποτελούσαν πάντα το συνδετικό κρίκο με το ευρύ κοινό. Κάποιοι υποστηρίζουν πως τα video games είναι "σύγχρονη τέχνη". Αν και δεν μπορώ να συμφωνήσω απόλυτα μ' αυτή την άποψη, θα δεχτώ πως μπορούν να αποτελέσουν αφετηρία για πολλά νέα πράγματα.





Bios 01: Goodbye 20th Century

Τόπος του πρώτου Bios ήταν οι παλιές εργοστασιακές αποθήκες πίσω από το Ιδρυμα Μείζονος Ελληνισμού. Ο ημιαίθριος χώρος, σε μία καθαρά βιομηχανική περιοχή, συνέβαλλε στο industrial αστικό κλίμα, το οποίο, ούτως ή άλλως, χαρακτηρίζει όχι απλώς την ηλεκτρονική μουσική, αλλά και ολόκληρη την εποχή μας. Το φεστιβάλ είχε διαρκέσει τρεις ημέρες και προσέλκυσε 9.000 άτομα. Στο φάσμα των εκδηλώσεων περιλαμβάνονταν προβολές ταινιών, μουσικά events και εκθέσεις σύγχρονων εφαρμοσμένων τεχνών. Αλλωστε, το Bios περιλαμβάνει εκκεντρική θεματολογία. Το πρώτο φεστιβάλ είχε ως θέμα το τέλος του 20ού αιώνα και τις σημαντικές μεταβάσεις που χαρακτηρίζουν την εποχή μας σε σχέση με το παρελθόν. Ως συνέχεια της περυσινής προσπάθειας, το Bios 02 ασχολείται επίσης με τις εξελίξεις που αναμένεται να στιγματίσουν τα χρόνια που θα ακολουθήσουν.



Bios 02: Press Play

Η μεγάλη επιτυχία του πρώτου Bios προμήνυε και τη συνέχειά του. Από τις 12 έως τις 28 Απριλίου, λοιπόν, η Αθήνα μπήκε ξανά στους "βιολογικούς" ρυθμούς του ομώνυμου φεστιβάλ, το οποίο μάλιστα ανέλαβε να επεκτείνει τους ορίζοντες των υπολογιστικών home συστημάτων σ' ένα άλλο επίπεδο, περισσότερο εμπνευσμένο και λιγότερο χρηστικό. Το Bios 02 αξίωσε να γίνει ένας "ναός" λατρείας των video games κι ο τίτλος PRESS PLAY το επιβεβαιώνει. Αποπειράθηκε να μπει στην ιστορία των computer και console games, να ερευνήσει την εξέλιξη και την καθιέρωσή τους στην κουλτούρα της εποχής μας. Γι' αυτόν το λόγο, στο Ιδρυμα Μείζονος Ελληνισμού στήθηκε ένα μουσείο με κονσόλες κι άλλες αγαπημένες gaming μηχανές, η καθεμία από τις οποίες συνέβαλλε με τον τρόπο της στο να απολαμβάνουμε σήμερα παιχνίδια, όπως το Tekken, το Halo, το Metal Gear Solid, το Grand Turismo. Μια αποθήκη παλαιού εργοστασίου μετατράπηκε σε τεράστια μουσειακή αίθουσα, με γιγαντοοθόνες και projectors.













BiosLogic

Το φετινό φεστιβάλ χωρίστηκε σε δύο ενεργά μέρη. Το πρώτο, το BiosAudio, περιλάμβανε τα δύο μουσικά stages κι αποτέλεσε το βασικό μέρος του φεστιβάλ. Το δεύτερο, το BiosLogic, ενδιέφερε περισσότερο τους techies και τους gamers, καθώς περιλάμβανε το μουσείο και τα media που προαναφέραμε. Σε προθήκες τοποθετημένες έτσι ώστε να σχηματίζουν έναν διάδρομο που θύμιζε αίθουσα με κρυογενετικές κυψέλες (ΟΚ, ομολογώ πως έχω δει το Alien αρκετές φορές), βρίσκονταν ένα σωρό ιστορικά μηχανάκια του παρελθόντος. Υπολογιστές και παιχνιδομηχανές από το 1978, όπως ο ZX80 και το Atari 2600, αλλά και κάποια από τα πρώτα single video game συστήματα (είχε το Pong! Αλήθεια σας λέω!). Ακριβώς δίπλα βρισκόταν ένα απόλυτα βιομηχανικό playroom με αρκετά PlayStation 2, οι εικόνες των οποίων προβάλλονταν σε τεράστια πανιά, χρησιμοποιώντας video projectors. Εκεί, μπορούσε κανείς να παίξει γνωστά (αλλά και άγνωστα) παιχνίδια, όπως το Capcom vs SNK (ένας ακόμα κλώνος του Street Fighter) και το Grand Tourismo. Ο χώρος των media ολοκληρωνόταν από μία αίθουσα διαμορφωμένη ως σινεμά, όπου προβάλλονταν ταινίες με θέμα τα video games. Το ιστορικό "Tron", το εντυπωσιακό "eXistenZ", το "Videodrome", το εικονικά πραγματικό "Final Fantasy" αλλά και άλλες ταινίες εντυπωσίασαν τους θεατές.

Η ολική εικόνα του media χώρου δεν ήταν κακή, καθώς το βιομηχανικό feeling έδενε απόλυτα με το ύφος των video games, των συστημάτων και των ταινιών. Ομως, δεν μπορεί κανείς να παραβλέψει τη σχετικά μέτρια οργάνωση του χώρου και τις σημαντικές ελλείψεις. Ετσι, ήταν αισθητή η απουσία σημαντικών συστημάτων. Δεν υπήρχαν πολλές κονσόλες νεότερων γενεών στο μουσειακό χώρο ούτε σημαντικοί υπολογιστές. Πλην των Commodore 64, Sinclair ZX80 και κάποιων 8μπιτων της Atari, δεν υπήρχε κανένα μοντέλο Amiga (προς μεγάλη έκπληξή μας, αφού πλην του gaming, πολλοί ενασχολούμενοι με την ηλεκτρονική μουσική ξεκίνησαν με Amiga), Amstrad CPC, Atari ST, αλλά ούτε και κανενός είδους PC. Ακόμα, εκτός από τα PlayStation 2, δεν υπήρχαν άλλες ενεργοί κονσόλες στο χώρο - έπρεπε να υπάρχουν προβολές games από πολλά συστήματα (ακόμα και από τα αρχαιότατα), όχι μόνο για gaming αλλά και για εγκυκλοπαιδικούς λόγους. Θα ήταν, για παράδειγμα, πολύ εντυπωσιακό να υπήρχε προβολή παιχνιδιών, όπως το Space Invaders ή το Pacman, δίπλα στα σύγχρονα games, ώστε να μπορεί ο επισκέπτης να δει την τεράστια εξέλιξή τους τα τελευταία 24 χρόνια! Σημαντική ήταν, επίσης, η έλλειψη ήχου. Κανένας ήχος από games δεν ακουγόταν, αφού τα PlayStation 2 ήταν "βουβά". Ολος ο ήχος ερχόταν από τις προβολές ταινιών. Κατά την άποψη πολλών επισκεπτών αλλά και συντακτών του περιοδικού που παρευρέθηκαν στο χώρο, θα έπρεπε να υπάρχουν οι ήχοι των παιχνιδιών, δημιουργώντας μια ατμόσφαιρα χάους, όμοια με εκείνη των μεγάλων αιθουσών ηλεκτρονικών. Αυτό κι αν θα ήταν εντυπωσιακό!

BiosAudio

Εκτός από την εικόνα, πρωταγωνιστικό ρόλο στο φεστιβάλ έπαιξε και ο ήχος. Το BiosAudio ήταν ανοιχτό για το διήμερο 12 και 13 Απριλίου, κατά τη διάρκεια του οποίου έγιναν live εμφανίσεις από γνωστούς μουσικούς. Δύο stages είχαν στηθεί για το σκοπό αυτό: Το Laptop Lounge, όπου η μουσική ήταν πιο "χαλαρή" και ονειρική, ενώ στο χώρο υπήρχαν τεράστια μαξιλάρια όπου ο κόσμος μπορούσε να κάτσει και να την απολαύσει. Η μουσική στο Laptop Lounge έπαιζε καθ' όλη τη διάρκεια λειτουργίας του φεστιβάλ. Από τις 10:00 το βράδυ και μετά έκανε "boot" το βασικότε-

ρο stage από τα δύο, στη σκηνή του οποίου κατέλαβαν διάσημα συγκροτήματα και DJs για live εμφανίσεις μέχρι το πρωί. Η μουσική σ' αυτό ήταν πειραματική, για τους σκληροπυρηνικούς της ηλεκτρονικής, με πολλές φορές λυσσαλέους σύγχρονους βιομηχανικούς ήχους, αλλά και μελωδίες που έμοιαζαν να βγαίνουν από τα "μπλιπ μπλιπ" των sound chips των πρώτων home υπολογιστών και κονσόλων! Μάλιστα, υπάρχει η φήμη πως ένα δίδυμο DJs έπαιξε τις λούπες του από Amiga 1200!

Κατά γενική ομολογία το BiosAudio ήταν και φέτος εντυπωσιακό. Με τα εντυπωσιακά οπτικά εφέ να προβάλλονται επί σκηνής και τους δυνατούς προβολείς να "ξεσπάνε" στους ρυθμούς των έντονων πρίμα και μπάσων, το σκηνικό θύμιζε αρκετές φορές "πόλη υπό κατάσταση πολιορκίας". Φυσικά, το κοινό κάθε άλλο παρά "άψυχο" ήταν. Οι σκληροπυρηνικοί fans είχαν συγκεντρωθεί εμπρός, χορεύοντας συνέχεια, ενώ οι λιγότερο ένθερμοι είχαν σταθεί πιο πίσω, αποφεύγοντας τα έντονα φώτα και τις πιθανές συγκρούσεις με άλλους!

Off Line

Το Bios 02 ήταν ένα εντυπωσιακό μουσικό φεστιβάλ, αλλά δεν πέτυχε απόλυτα στο άλλο μισό των αξιώσεών του. Αν και η προσπάθεια διεξαγωγής του πρώτου video game φεστιβάλ στη χώρα μας ήταν αξιέπαινη και ο παραλληλισμός του με τη σύγχρονη κουλτούρα και την ψηφιακή εποχή είναι τουλάχιστον ρεαλιστικός, το event θα μπορούσε να ήταν πιο οργανωμένο, πιο μελετημένο και πιο έγκυρο. Φυσικά, όλα αυτά τα γράφουμε κατανοώντας τις δυσκολίες διεξαγωγής μιας τέτοιας εκδήλωσης στη χώρα μας. Τέτοια events είναι συχνά στο εξωτερικό, αλλά οι περιορισμοί, εξαιτίας τόσο της αμφισβήτησης, της έλλειψης καλής θέλησης και πίστης όσο και του "ωχαδερφισμού" αλλά και της ακατάσχετης "παραδοσιακό-λαγνείας" που μαστίζουν την ελληνική νοοτροπία, επικαλύπτουν την αδιαμφισβήτητη δίψα για το καινούριο. Βεβαίως, η θεματολογία του φεστιβάλ εντυπωσιάζει και οι καιροί αλλάζουν. Διαβάζοντας τη διακήρυξη και το χρονικό της Bios, δεν μπορεί κανείς να παραβλέψει τις αναφορές, αλλά και τις εμμονές στη σύγχρονη τέχνη και τα σύγχρονα μέσα έκφρασης και επικοινωνίας. Είναι βέβαιο πως δεν θα αργήσει η στιγμή που η χώρα μας θα αγκαλιάσει τέτοια events, τα οποία θα αποτελέσουν στο άμεσο μέλλον αδιάσπαστο μέρος της σύγχρονης ζωής. Αλλωστε, τα φεστιβάλ είναι ένα μέσο έκφρασης της νεολαίας. Και όσον αφορά στα video games, τα οποία αποτέλεσαν αντικείμενο του φετινού Bios, θα ήταν ενδιαφέρον να δούμε ξανά εκδηλώσεις γι' αυτά, την ιστορία τους και το μέλλον τους. Το Bios 02 άνοιξε μια πόρτα και, ακόμα και αν δεν κατάφερε να αποδώσει τα μέγιστα, σίγουρα δημιούργησε το έδαφος για ένα λαμπρό μέλλον! PC

Bios 02-03

Τον Οκτώβριο του 2002 η θεματολογία του Bios θα είναι οι τηλεπικοινωνίες και πώς ο κόσμος μας γίνεται ένα παγκόσμιο χωριό μέσω αυτών. Το 2003 η θεματολογία θα επεκταθεί στην αναμόρφωση -ή στον εκσυγχρονισμό αν θέλετε- της αρχαιότερης ευρωπαϊκής μεγαλούπολης. Η αρχαία Αθήνα συναντά όχι απλώς τη σύγχρονη αλλά τη μελλοντική ξαδέρφη της. Μένει να ανακαλύψουμε πόσο κοντά είμαστε σε μια τόσο ριζική αλλαγή του τρόπου και της ποιότητας της ζωής μας. Λέτε σε δύο χρόνια από τώρα να μπορούμε να συγκρίνουμε την πόλη μας με υπερσύγχρονες πόλεις-πρότυπα, όπως το Βερολίνο, η Νέα Υόρκη ή και -γιατί όχι, μια και η τεχνολογία είναι το θέμα μας- το Τόκιο;

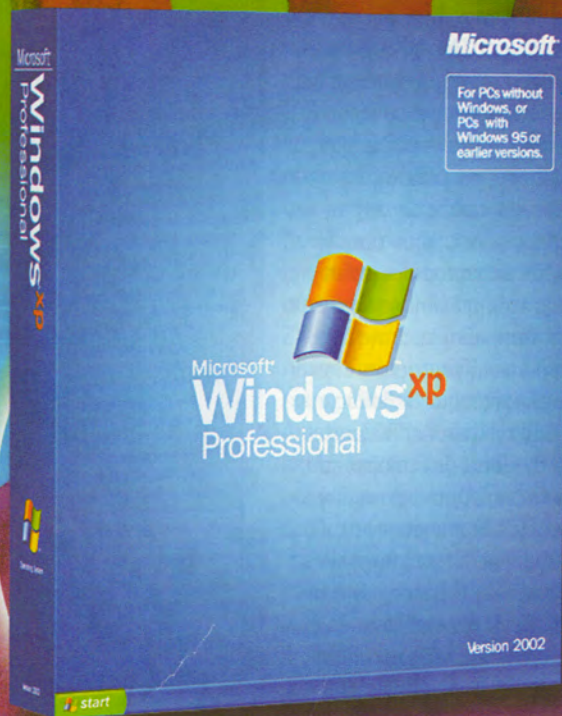












Σας αρέσει, δεν σας αρέσει, το νέο λειτουργικό της Microsoft θα είναι αυτό στο οποίο σιγά σιγά θα μεταβούμε όλοι. Μέχρι πρόσφατα ήμουν ένας από τους αντιφρονούντες, που είχα μείνει "γαντζωμένος" στα κλασικά, παλιά και "αξιόπιστα" Windows 98 Second Edition. Ομως, επηρεασμένος από διάφορους παράγοντες, δοκίμασα τα Windows XP και από τότε δεν ξεκολλάω απ' αυτά!

ΤΑ WINDOWS XP PRO ΣΤΟ ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ!

Χρήσιμα tips για όλους

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.GR

Όπως γνωρίζετε, τα Windows XP κυκλοφορούν σε δύο εκδόσεις, την Pro και τη Home. Το ερώτημα είναι γιατί να προτιμήσετε την Pro έκδοση έναντι της Home, αφού ούτως ή άλλως και τα δύο λειτουργικά είναι βασισμένα σε μια εξελιγμένη αρχιτεκτονική των Windows 2000, με επιπλέον επιλογές, ρυθμίσεις και λειτουργίες. Ο πρώτος και βασικότερος λόγος είναι ότι τα Home προσφέρουν λιγότερες ρυθμίσεις και δυνατότητες στον έμπειρο χρήστη απ' ό,τι τα Pro, ενώ τα Pro με τη σειρά τους είναι ό,τι τα Home συν αρκετές επιπλέον δυνατότητες, οπότε και οι δύο εκδόσεις είναι όμοιες, μόνο που με τα Pro δίνεται μεγαλύτερη ευχέρεια στο χρήστη να "πειράξει" το λειτουργικό και να κάνεις τις ρυθμίσεις, προκειμένου να το φέρει στα μέτρα του. Επιπρόσθετα, τα Pro είναι δομημένα ώστε να προσφέρουν μεγαλύτερη ασφάλεια απ' ό,τι τα Home. Επειδή, όμως, το άρθρο μας δεν έχει ως θέμα του τη σύγκριση ανάμεσα στις δύο εκδόσεις των Windows XP, δεν θα επεκταθώ, αλλά θα σας παραπέμψω στο επίσημο site της Microsoft, όπου γίνεται αναλυτική αναφορά στις διαφορές. Η διεύθυνση της σελίδας είναι http://www.microsoft.com/windowsxp/pro/howtobuy/choosing2.asp. Πάντως, κατά τη γνώμη μου, μπορείτε να επιλέξετε τα Windows XP Pro είτε είστε απλός χρήστης είτε έμπειρος!

ΤΑ XP ΚΑΙ Ο GAMER

Το πιο εύλογο ερώτημα που πιθανότερα θα έχετε όλοι οι gamers θα είναι εάν αξίζει να μπείτε σε μια τέτοια ταλαιπωρία αλλαγής λειτουργικού. Γιατί να φύγετε από τα γνώριμα λημέρια των Windows 98SE ή και των ME και να πάτε στα XP Pro; Κατ' αρχάς, νομίζω πως δεν σηκώνει συζήτηση ότι τα Windows ME δεν λένε καθόλου... Πολλά bugs, ατελείωτα κολλήματα και μεγάλη κατανάλωση resources. Αποκλείοντας τα ME, λοιπόν, θα προσπαθήσω να σας εξηγήσω γιατί και υπό ποιες προϋποθέσεις πρέπει να παρατήσετε τα 98SE και να υιοθετήσετε τα XP Pro. Αρχικά, για να τολμήσετε να σκεφτείτε ένα τέτοιο εγχείρημα, πρέπει το PC σας να είναι ανώτερο σε επιδόσεις απ' αυτές που θα αναφέρω στη συνέχεια. Όσο για τις προϋποθέσεις της Microsoft δεν θα τις θίξω καν, μια και τις θεωρώ υπερβολικά χαμηλές.

Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

- 1,5 με 2,0 GigaByte ελεύθερα στο σκληρό δίσκο
- CD-ROM ή DVD
- Κάρτα γραφικών που να υποστηρίζει ανάλυση 800x600 και άνω
- Πληκτρολόγιο και ποντίκι
- 500MHz και άνω επεξεργαστής
- 128MB RAM κατά τη Microsoft και κατ' εμέ 256 και άνω!

Εάν ο υπολογιστής σας έχει αυτές τις - ελάχιστες με τα σημερινά δεδομένα - προϋποθέσεις, τότε είστε σε θέση να απολαύσετε το νέο λειτουργικό. Θεωρώ παράλογο ένας παίκτης που θέλει να απολαμβάνει όλα τα τελευταία παιχνίδια, να μην έχει καλύτερο μηχάνημα απ' αυτό που προανέφερα. Για να δούμε, λοιπόν, αν μπορώ να σας πείσω ότι τα Windows XP Pro είναι καλύτερα από τα Windows 98SE... Κατ' αρχάς, όλα τα παιχνίδια που τρέχουν σε περιβάλλον Windows XP έχουν βελτιωμένη απόδοση μέχρι και 20% εν συγκρίσει με τα 98SE, κάτι που έχει αποδειχθεί. Η βελτίωση αυτή στις επιδόσεις των παιχνιδιών έχει γίνει από τα Windows 2000 και έχει περάσει και στα XP. Συγκεκριμένα, δοκιμάζοντας το Quake III: Arena είχα περίπου 10-20 Frames Per Second (FPS) βελτίωση όποτε έπαιζα στα Windows XP Pro. Πολύ βασικό είναι, επίσης, το γεγονός ότι στα XP Pro, το να δημιουργηθεί LAN (Local Area Network), δηλαδή δίκτυο μεταξύ δύο ή παραπάνω υπολογιστών, είναι κυριολεκτικά πανεύκολο και καθόλου χρονοβόρο! Ούτε 15 λεπτά (μαζί με την εγκατάσταση των καρτών δικτύου) δεν μου πήρε για να συνδέσω δύο υπολογιστές σε Windows XP και εν συνεχεία να απολαύσω ατελείωτο Starcraft. Παλαιότερα, που είχα δοκιμάσει το εγχείρημα σε δύο υπολογιστές με Windows 98SE, μου είχε πάρει πάνω από μία ώρα και αυτό με μπόλικα τηλεφωνήματα σε γνωστούς και φίλους για διευκρινίσεις και συμβουλές. Μια και ο λόγος για Local Networking, να επισημάνω ότι με τη χρήση των XP, όλοι όσοι χρησιμοποιείτε Internet θα δείτε βελτίωση στην ταχύτητα downloading και θα διαπιστώσετε ότι η σύνδεσή σας θα είναι πιο σταθερή και οι ταχύτητες ελαφρώς πιο γρήγορες. Ακόμα, τα Win-



ΞΕΡΑΤΕ ΟΤΙ...

...ετοιμάζεται τεράστιο Service Pack για τα Windows XP, το οποίο κατά πάσα πιθανότητα θα είναι διαθέσιμο το καλοκαίρι; Τι εστί Service Pack; Το Service Pack είναι κάτι όπως τα Patches των παιχνιδιών, δηλαδή ένα αρχείο που διορθώνει ορισμένα bugs στο πρόγραμμα, στην προκειμένη περίπτωση τα bugs των Windows XP! Πιστεύω ακράδαντα, πάντως, πως δεν πρέπει να περιμένετε το Service Pack για να εγκαταστήσετε τα XP... Κάντε το τώρα και όταν έρθει το Service Pack, θα είναι το κερασάκι. Οπως ακριβώς με τα Windows 2000, που έχουν μέχρι στιγμής δύο Service Packs!

dows XP προσφέρουν τεράστια ποικιλία σε drivers σχεδόν για όλες τις συσκευές. Είναι πιθανόν, μάλιστα, χρησιμοποιώντας τα XP, να βρείτε drivers για συσκευές που δεν βρίσκατε για καιρό! Επίσης, τα XP προσφέρουν ενσωματωμένη την DirectX 8 τεχνολογία, ενώ αξιοσημείωτη είναι η εισαγωγή του φοβερού File System NTFS 5,0 στους απλούς χρήστες, αντικαθιστώντας έτσι το Fat 16/32 από το οποίο είναι πιο αξιόπιστο. Βέβαια, μη φανταστείτε ότι μόνο αυτά είναι τα θετικά των Windows XP, απλώς αυτά είναι τα πιο ισχυρά σημεία του.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ 1η: ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΑ ΜΕΤΡΑ ΣΑΣ

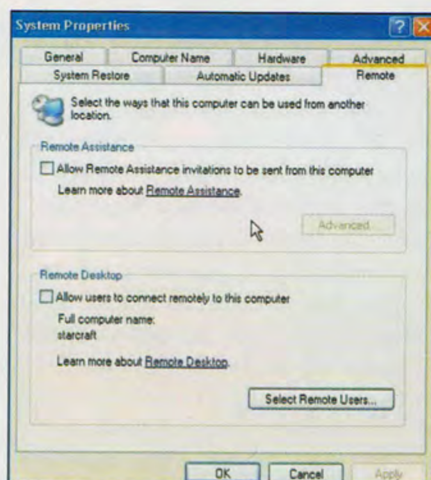
Εάν κάνετε κλικ στην επιλογή Start, θα παρατηρήσετε το τεράστιο, σχεδόν εκνευριστικό μέγεθός της. Προκειμένου να τη μειώσετε και να τη φέρετε στα παλιά δεδομένα, στα οποία είστε συνηθισμένοι από τα Windows 98, κάντε δεξί κλικ στην Toolbar και επιλέξτε Properties. Στην καρτέλα Start Menu επιλέξτε Classic Start Menu.

Εάν θέλετε να ρυθμίσετε και τα περιεχόμενα του μενού, επιλέξτε Customize και θα μπορείτε να προσθέσετε και να αφαιρέσετε ό,τι θέλετε από το Start!

Για να συνεχίσουμε με μερικές ρυθμίσεις ακόμα: Start›Control Panel›System, επισκεφτείτε την καρτέλα Advanced, από εκεί κάντε κλικ στην επιλογή Settings του Performance (το πρώτο από επάνω). Στην καρτέλα Visual Effects θα δείτε μία σειρά γραφικών επιλογών που έχουν τα Windows XP. Είτε επιλέγοντας Custom και ρυθμίζοντας ποια θέλετε και ποια δεν θέλετε είτε επιλέγοντας την έτοιμη ρύθμιση Adjust For Best Performance, θα μπορέσετε να μειώσετε όλα αυτά τα περιττά γραφικά που επιβαρύνουν το σύστημα. Τέλος, εάν προτιμάτε ακόμα τα παλιά γραφικά των Windows 98, κάντε δεξί κλικ οπουδήποτε στο desktop, Properties και από την καρτέλα Appearance επιλέξτε στο Windows And Buttons το Windows Classic Style.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ 2η: ΚΛΕΙΣΤΕ ΤΙΣ ΤΡΥΠΕΣ ΤΩΝ XP!

Η συμβουλή αυτή αφορά σε όσους έχουν modem και συνδέονται στο Internet. Καλά και χρυσά τα XP, αλλά έχουν κάτι "τρύπες" ΝΑ! Τρύπες εννοώ τη διαδικασία που επιτρέπει στο λειτουργικό να συνδέεται με "διάφορους" servers για να λύνει "διάφορα" προβλήματα, χωρίς την άμεση έγκριση του χρήστη. Οχι, βέβαια, ότι όλα αυτά τα κρατάει κρυφά το λειτουργικό, αλλά άμα τα έχει "κρύψει" πίσω από αρκετά κλικ, πού θα τα δεις; Τέλος πάντων, αν δεν θέλετε το λειτουργικό σύστημά σας να συνδέεται με το παραμικρό με κάποιον server όσο είστε on-line, σας συνιστώ να κάνετε τις ακόλουθες ρυθμίσεις.

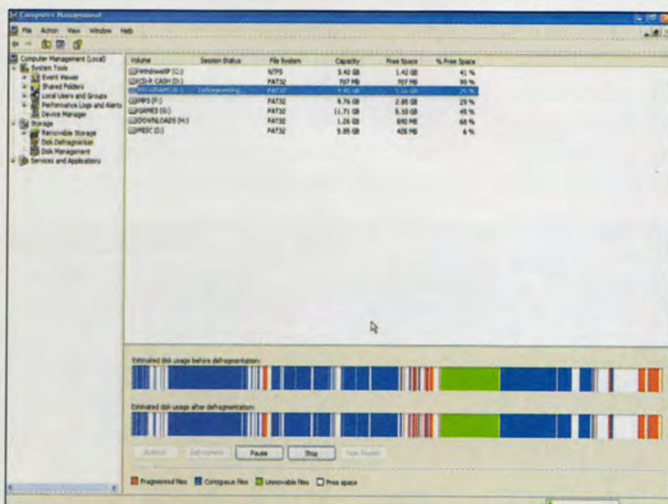


Η επιλογή Remote από το System Properties καθορίζει αν θα επιτρέπετε σε άλλους χρήστες να μπουν στον υπολογιστή σας και να σας "βοηθούν"! Αν, όμως, αυτοί δεν σας βοηθήσουν και αρχίσουν να πειράζουν αρχεία, τι γίνεται;

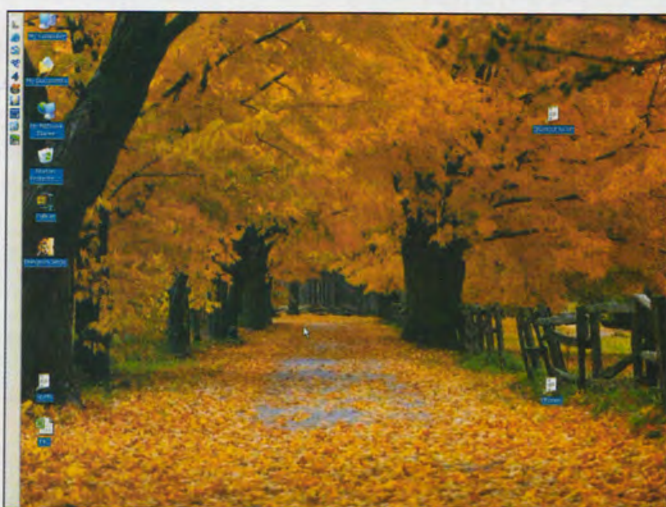
Ρύθμιση 1η: Κάντε διπλό κλικ στο ρολόι της Task Bar, από το μενού που θα εμφανιστεί στην οθόνη σας επιλέξτε την καρτέλα Internet Time και απενεργοποιήστε την επιλογή Automatically Synchronize With An Internet Time Server. Ακούς εκεί... ακόμα και για το ρολόι κάποιος θα "τσεκάρει" το PC μας!

Ρύθμιση 2η: Πατήστε Start›Settings› System και από την καρτέλα Automatic Updates κάντε κλικ στην τρίτη επιλογή, στην οποία γράφει: "Turn Off automatic updating." Εάν επιλέξετε οτιδήποτε άλλο, τα Windows XP συνδέονται μόνα τους, κάνουν downloads και εσείς "κοιμάστε" τον ύπνο του δικαίου! Οχι, ευχαριστώ, δεν θα πάρω. Αν θέλω να κάνω update, θα το κάνω μόνος μου.

Ρύθμιση 3η: Πάλι στο System Properties, αλλά τώρα επιλέξτε την καρτέλα Re-



Κάντε defrag όσο πιο συχνά μπορείτε! Διαφορετικά, θα δείτε σημαντικές καθυστερήσεις στην ταχύτητα του υπολογιστή σας.



Το περιβάλλον των Windows XP είναι φοβερό... και ειδικά τα desktops!

mote και απενεργοποιήστε και τις δύο επιλογές χωρίς δεύτερη σκέψη! Διότι εάν τις αφήσετε ενεργοποιημένες, κάθε φορά που έχετε πρόβλημα, θα μπορεί κάποιος άλλος χρήστης να σας βοηθήσει μπαίνοντας στο PC σας... Και πάλι δεν θα πάρω! Εάν έχω κάποιο πρόβλημα, ή θα το λύσω μόνος μου ή θα στείλω γράμμα με απορία στο "PC Master". Αμ, πώς!

Ρύθμιση 4η: Είμαστε ακόμα στο System Properties. Επιλέξτε την καρτέλα Advanced και από εκεί Error Reporting (το κουμπί κάτω δεξιά). Στο μικρό παραθυράκι που θα ανοίξει επιλέξτε Disable Error Reporting και μαρκάρετε το "But notify me when critical errors occur". Σε αντίθετη περίπτωση, τα Windows κάθε φορά που έχουν πρόβλημα θα συνδέονται με τη Microsoft και θα δίνουν αναφορά!

Ρύθμιση 5η: Εδώ έχουμε μία σειρά από αρκετά σημαντικές ρυθμίσεις, οι οποίες χρειάζονται μεγάλη προσοχή. Δεξί κλικ στο My Computer και επιλέξτε Manage. Από το παράθυρο δεξιά επιλέξτε Services and Applications και έπειτα Services. Απ' αυτό το παράθυρο μπορείτε να ελέγξετε αρκετές από τις λεγόμενες υπηρεσίες των Windows XP. Είναι ένα πολύ δυνατό εργαλείο, το οποίο από μόνο του σηκώνει 8σέλιδο review... Επιλέγοντας καθένα από τα Services, μπορείτε να διαβάσετε αναλυτικά τι κάνει. Μπορεί να είναι Disabled, Manual ή Automatic. Στα Services που θα αναφέρω στη συνέχεια πρέπει να κάνετε δεξί κλικ, να επιλέξετε Properties και από το Startup Type να διαλέξετε Disable. Αν κάποιο από τα Services που αναφέρω κρίνετε περιττό να το απενεργοποιήσετε, μην το κάνετε! Κάντε Disable στα εξής: Automatic Window Updates, Computer Browser, Remote Registry Server, Telnet, Terminal Service, Window Time και Workstation. Τα περισσότερα απ' αυτά είναι μεγάλες και επικίνδυνες τρύπες, εύκολες είσοδοι για έμπειρους hackers!

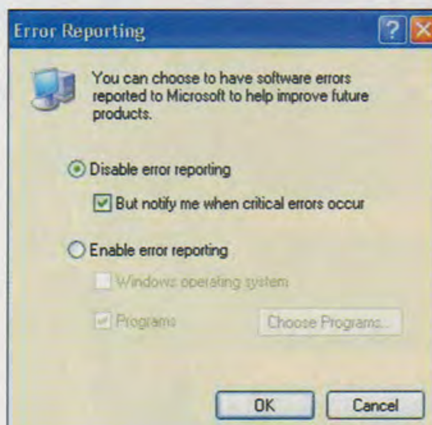
Σημείωση: Σε περίπτωση που ο υπολογιστής είναι σε δίκτυο, μην πειράξετε τα Services Workstation, Server και Computer Browser.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ 3η: ΑΦΑΙΡΕΣΤΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΟ START UP

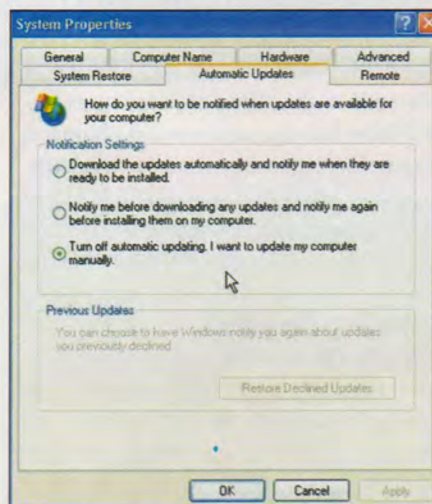
Οπως θα έχετε παρατηρήσει, ύστερα από την εγκατάσταση διάφορων προγραμμάτων, στο Start Up των Windows προστίθενται ουκ ολίγες καταχωρίσεις. Στα παλαιότερα Windows 98 ήταν σχετικά εύκολη δουλειά να τα αφαιρέσεις από το System Configuration Utility, κάτι τέτοιο, όμως, δεν είναι εφικτό πλέον. Αυτό, όμως, δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχει λύση! Επιλέξτε Start›Run και πληκτρολογήστε MSConfig, από το (φοβερά χρήσιμο) παράθυρο που θα εμφανιστεί πηγαίνετε στην καρτέλα "Start Up" και επιλέξτε ποια από τα προγράμματα δεν θέλετε να ξεκινάνε στην εκκίνηση των Windows! Απλό.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ 4η: DO YOU SPEAK ΕΛΛΗΝΙΚΑ;

Πηγαίνετε Start›Settings›Control Panel›Regional and Language Options. Στην καρτέλα Regional Options επιλέξτε: Greek. Στην καρτέλα Advanced επιλέξτε πάλι Greek! Πατήστε Apply και κάντε Restart. Μόλις ξαναμπείτε μετά το Restart, επιστρέψτε πάλι στο Regional and Language Options και στην καρτέλα Languages κάντε κλικ στο Details. Στο Default Input Language επιλέξτε English (United States)-US. Στο μικρό μενού από κάτω κάντε κλικ στο English (United States)-US και πατήστε Add, στο παράθυρο που θα εμφανιστεί ενεργοποιήστε το Keyboard Layout/IME και επιλέξτε Greek. Κλικ στο OK και είστε έτοιμοι. Τέλος, από το Key Settings της καρτέλας μπορείτε να καθορίσετε με ποια πλήκτρα θα αλλάζετε γλώσσες γραφής.



Επιλέξτε από το Error Reporting να μη στέλνει σήμα στη Microsoft κάθε φορά που γίνεται κάποιο σφάλμα στη λειτουργία των Windows XP. Μήπως θα σας βοηθήσουν αμέσως;



Απενεργοποιήστε τα Automatic Updates. Αν θέλετε να κάνετε update, κάντε το μόνοι σας! Μην αφήνετε το πρόγραμμα να αλωνίζει.

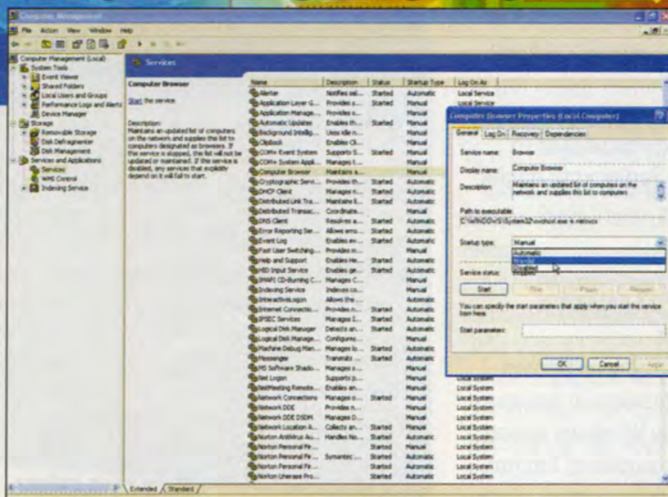
ΣΥΜΒΟΥΛΗ 5η: ΚΛΕΙΣΤΕ ΤΟ ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΟ AUTOPLAY!

Το Autoplay, δηλαδή η αυτόματη εκκίνηση ενός προγράμματος όταν τοποθετείτε το CD-ROM του στον driver, αποτελεί έναν από τους μεγαλύτερους μπελάδες των χρηστών. Προκειμένου να απενεργοποιήσετε τη δυνατότητα αυτή, ακολουθήστε τα εξής βήματα: Πηγαίνετε στο Start και έπειτα στο Run, στο πεδίο open: πληκτρολογήστε "gpedit.msc". Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο που ονομάζεται Group Policy. Από το παράθυρο αριστερά επιλέξτε Administrative Templates και έπειτα System. Από το δεξί παράθυρο εντοπίστε την επιλογή Turn Off Autoplay, δεξί κλικ, Properties και επιλέξτε Disable. Εάν κάποια στιγμή θελήσετε πάλι να επαναφέρετε το Autoplay,

DEFRAG ΚΑΙ ΠΑΛΙ DEFRAG

Η ανακατάτμηση του σκληρού δίσκου (defragment) είναι μία από τις βασικότερες διαδικασίες που εξασφαλίζει την ομαλή λειτουργία και ταχύτητα του σκληρού δίσκου. Τώρα με το νέο λειτουργικό σχεδόν κάθε πέντε με επτά μέρες πρέπει να κάνετε defrag στο σκληρό δίσκο σας! Αν αφήσετε για πολύ καιρό τους σκληρούς χωρίς defragment, το σύστημα θα "κάθεται" και δεν θα αποδίδει τόσο καλά (και προπάντων τόσο γρήγορα όσο παλιά). Αυτό που σας αναφέρω είναι γεγονός. Η Microsoft συνιστά defragment σχεδόν μέρα παρά μέρα σε χρήστες που αλλάζουν τα φώτα στο μηχάνημά τους. Για να κάνετε defrag, ακολουθήστε τις ακόλουθες εντολές: στο My Computer κάντε δεξί κλικ, επιλέξτε Manage και από την καρτέλα Storage (αριστερά) επιλέξτε Disk Defragmenter. Στο παράθυρο δεξιά επιλέξτε το drive που θέλετε να κάνετε defrag και κάτω δεξιά πατήστε το κουμπί Defragment. Απλά πράγματα... και πολύ βασικά για την ταχύτητα του υπολογιστή σας!

ΤΑ WINDOWS XP PRO ΣΤΟ ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ!



Τα Services είναι η δύναμη των XP! Πραγματικά άψογη επιλογή απ' όπου μπορείτε να ρυθμίσετε τα πάντα. Ο,τι δεν σας αρέσει ή σας φαίνεται ύποπτο, το κάνετε Disable!

System Configuration Utility

General | SYSTEM.INI | WIN.INI | BOOT.INI | Services | Startup

Startup Item	Command	Location
RUNDLL32	RUNDLL32.EXE NvQT...	HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVer...
IAMAPP	E:\Program Files\Nort...	HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVer...
navapw32	E:\PROGRA~1\NORT...	HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVer...
bgswitch	C:\WINDOWS\System...	HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVer...
taskswitch	C:\WINDOWS\System...	HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVer...
fast	C:\WINDOWS\System...	HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVer...
point32	point32.exe	HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVer...
Update" -s setup	C:\WINDOWS\BDE\Up...	HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVer...
nwiz	nwiz.exe /install	HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVer...
ctfmon	C:\WINDOWS\System...	HKCU\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVer...
		HKCU\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVer...
ImageFox	C:\WINDOWS\Installe...	Common Startup

Enable All | Disable All

OK | Cancel | Apply | Help

Από το System Configuration Utility μπορείτε να βγάλετε τα προγράμματα που ξεκινάνε όταν κάνει εκκίνηση το λειτουργικό.

αυτό που χρειάζεται να κάνετε είναι να επιλέξετε Enable. Εάν, όμως, θέλετε εξειδικευμένα να τρέξετε το Autoplay ενός CD-ROM, έχοντας κατά κανόνα κλειστή τη συγκεκριμένη επιλογή από τον Windows Explorer, κάντε δεξί κλικ στο CD-ROM ή στο DVD (αφού έχετε τοποθετήσει το CD-ROM μέσα) και εν συνεχεία κλικ στο Autoplay.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ 6η: ΜΕΓΙΣΤΗ ΑΠΟΔΟΣΗ!

Η τελευταία συμβουλή είναι ίσως η πιο δύσκολη, αλλά ταυτόχρονα και η πιο αποτελεσματική. Ολοκληρώνοντας αυτό το Tweak, θα μπορέσετε να κάνετε μια συσκευή του υπολογιστή σας (π.χ. κάρτα οθόνης) να αποδίδει σε μέγιστη προτεραιότητα όταν είστε στο περιβάλλον των Windows XP. Διαβάστε προσεκτικά γιατί ξεκινάμε. Start›Settings›Control Panel›System, στην καρτέλα Hardware επιλέξτε Device Manager (για να φτάσετε ταχύτερα στο System, πατήστε το συνδυασμό πλήκτρων Windows + Pause Break). Από εδώ μπορείτε να βρείτε και να δείτε όλες τις συσκευές που είναι συνδεδεμένες στον υπολογιστή σας. Εάν θέλετε να αυξήσετε τις επιδόσεις της κάρτας οθόνης σας, κάντε κλικ στο Display Adapters και από εκεί δεξί κλικ στην κάρτα οθόνης και επιλέξτε Properties. Εάν θέλετε να αυξήσετε τις επιδόσεις της κάρτας ήχου από το Sound, Video and Game Controllers βρείτε την κάρτα ήχου και κάντε δεξί κλικ, Properties. Εάν, τέλος, θέλετε να αυξήσετε τις γενικές επιδόσεις του συστήματος, από το System Devices κάντε δεξί κλικ και Properties στην επιλογή System CMOS/realtime clock.

Αφού έχετε επιλέξει σε ποια συσκευή θα δώσετε περισσότερη έμφαση (για τους gamers συνιστώ την κάρτα γραφικών, ειδικά αν είναι GeForce III), επιλέξτε από το παράθυρο που ανοίξατε την καρτέλα Resources. Στο Resource Settings κατεβάστε την μπάρα μέχρι να δείτε στη δεξιά στήλη (Resource Type) το IRQ και τι τιμή δίνεται γι' αυτό (στο δικό μου υπολογιστή η κάρτα οθόνης είχε IRQ:16, η κάρτα ήχου IRQ:17 και το System CMOS IRQ:8). Σημειώστε τον αριθμό του IRQ της συσκευής. Κλείστε όλα τα παράθυρα και κάντε Start›Run, στο πεδίο Open πληκτρολογήστε RegEdit (με μεγάλη προσοχή, από εδώ και πέρα μπαίνουμε στη registry). Στη λίστα με τα ονόματα αριστερά, που θυμίζουν directories, κάντε κλικ διαδοχικά στα: HKEY_LOCAL_MACHINE, System, CurrentControlSet, Control, PriorityControl. Στο δεξί παράθυρο, τώρα, κάντε δεξί κλικ κάπου στον κενό άσπρο χώρο, επιλέξτε New και από εκεί DWORD Value. Η νέα Value θα εμφανιστεί στο παράθυρο της registry και θα πρέπει να τις δώσετε ένα όνομα... Πληκτρολογήστε το όνομα IRQ#Priority, όπου # είναι ο αριθμός του IRQ της συσκευής που σημειώσατε προηγουμένως. Εάν υποθέσουμε, λοιπόν, ότι το IRQ της κάρτας οθόνης σας είναι 16, τότε πρέπει να θέσετε το όνομα IRQ16Priority. Εν συνεχεία, κάντε δεξί κλικ στο IRQPriority που δημιουργήσατε και επιλέξτε Modify στο Value Data, πληκτρολογήστε 1, πατήστε OK και είστε έτοιμος! Εάν θέλετε να βάλετε κάποια άλλη συσκευή σε προτεραιότητα, βρείτε το IRQ της και κάντε τα προαναφερθέντα βήματα, έχοντας υπόψη σας, όμως, ότι δεν έχουν όλες οι συσκευές IRQ. Ποιες έχουν και ποιες δεν έχουν IRQ μπορείτε να το βρείτε από το Device Manager και την καρτέλα Resources σε κάθε συσκευή. Κλείνοντας, να σημειώσω ότι μπορείτε να βάλετε και άλλο IRQ#Priority στη registry, αλλά όταν το κάνετε Modify θα πρέπει να του δώσετε Value: 2. Δεν το συνιστώ, όμως (εκτός αν είστε έμπειρος χρήστης), διότι μπορεί να προκληθούν κολλήματα!

ΞΕΡΑΤΕ ΟΤΙ...

...οι detonator drivers για όλες τις κάρτες γραφικών με τσιπάκι της nVIDIA (από το παλιό Riva/TNT2 μέχρι το GeForce III) έχουν πλέον ξεχωριστούς drivers για τα Windows XP; Καλό θα ήταν, λοιπόν, τόσο για τους detonators όσο και γενικότερα για τους drivers που θα χρησιμοποιείτε για όλες τις συσκευές σας να προτιμάτε την έκδοση που είναι συγκεκριμένα για XP! Και μια και είπαμε για detonators, κατεβάστε την τελευταία έκδοσή τους (28,32) από το site http://www.nvidia.com. Είναι πολύ καλοί σε επιδόσεις και δεν έχουν καμία σχέση με την προηγούμενη έκδοσή τους, την 23,11, που ήταν απαράδεκτη.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Θα μπορούσα να αναφέρω πολλά ακόμη για τα Windows XP, αλλά δυστυχώς κάπου εδώ ο χώρος μου τελείωσε. Θα προσπαθήσω να πείσω τον πολυχρονεμένο αρχισυντάκτη μου να επιτρέψει και Β' μέρος για το συγκεκριμένο θέμα στο επόμενο τεύχος, ώστε να σας ενημερώσω για ακόμα περισσότερα tips & tricks! Ελπίζω να το εγκρίνει το σχέδιο. Ως τότε μη διστάσετε να μου στείλετε e-mails με τις απορίες σας. Καλό Windows Experience!

PC

Απολαύστε το trailer του νέου Star Wars στο CD-ROM μας



A long time ago in a galaxy fa
far away...

STAR WARS



Jedi Knig
has severe
with the F
to his merc
his longtim
rs, Kyle
Republi

Είναι γνωστό ότι από τη στιγμή που ο "Πόλεμος των Αστρων" έγινε η αναπάντεχη επιτυχία-σταθμός του αμερικανικού κινηματογράφου στα τέλη της δεκαετίας του '70, στρατιές παραπροϊόντων έκαναν την εμφάνισή τους στην αγορά. Δεκάδες κουκλάκια, μινιατούρες και μοντέλα κατέκλυσαν τα καταστήματα παιχνιδιών, ενώ κόμιξ, περιοδικά, ακόμα και συσκευασίες δημοφιλών σνακ απέκτησαν εξώφυλλα με τη Leia, τον Darth Vader και τους ήρωες του Πολέμου. Από τα μέσα της δεκαετίας του '80 άρχισαν να κυκλοφορούν σποραδικά video games που βασίζονταν στο μύθο του Star Wars, αρχικά μόνο σε Arcade μηχανήματα και αργότερα στις κονσόλες της εποχής, όπως το Atari. Και ενώ το Επεισόδιο 2: Η Επίθεση των Κλώνων ετοιμάζεται για την παγκόσμια πρεμιέρα του και το Jedi Knight 2 δείχνει... τα δόντια του στους ανταγωνιστές του, όλα δείχνουν ότι η χρυσή πηγή διαστημικών φαντασιώσεων του George Lucas δεν έχει στερέψει ακόμα...

Το εργαστήρι interactive ονείρων του Lucas

του Παναγιώτη Λιβιτσάνου
panli@otenet.gr

Είναι αλήθεια ότι η ίδρυση της LucasArts (πρώην LucasFilm Games) το 1982 σαφώς δεν έγινε για λόγους φιλανθρωπίας ή έκφρασης δημιουργικότητας, αλλά πρώτιστα προκειμένου να ψηφιοποιηθούν οι κόσμοι που ο Lucas είχε πλάσει στο σινεμά ως παραγωγός ή σκηνοθέτης. Ωστόσο, τα παιχνίδια που βασίζονται στο Star Wars είναι ένα αναπόσπαστο μέρος του PC gaming, διανύοντας μια διαδρομή 10 συναρπαστικών ετών που αξίζει να θυμάται κάθε StarWars-άς και παίκτης! Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, με μια αναδρομή στα σημαντικότερα παιχνίδια που έχουν εκδοθεί για PC από τη LucasArts και μας μετέφεραν λιγότερο ή περισσότερο "in a galaxy far, far away...".



STAR WARS

STAR WARS GAMES

X Wing (1992)/X Wing: Imperial Pursuit (1993)/X Wing: B Wing (1993)
Είδος: Simulation/Action

Σε μια εποχή κατά την οποία η σειρά Wing Commander της Origin ήταν έργο αναφοράς για κάθε λάτρη των διαστημικών μαχών, η δημιουργία ενός καλού παιχνιδιού εξομοίωσης που θα την ανταγωνιζόταν ήταν μια δύσκολη απόφαση. Μια ομάδα στη LucasArts με επικεφαλής τους Lawrence Holland και Edward Kilham έμελλε, όμως, να αλλάξει τον τρόπο που



βλέπαμε τις αερομαχίες μέχρι τότε, μια και προσέφερε στους φανατικούς του Πολέμου για πρώτη φορά την ευκαιρία να οδηγήσουν τα θρυλικά X Wings, A Wings ή Y Wings εναντίον του αυτοκρατορικού στόλου. Και αυτό γινόταν με περισσή τέχνη, μέσα σε ένα 3D περιβάλλον που παρείχε μεγάλη ελευθερία κινήσεων και πιστή αναπαράσταση των οργάνων μέσα στο σκάφος, σύμφωνα με τις πιο απαιτητικές οδηγίες της Lucasfilm.

Rebel Assault (1993)
Είδος: Action/Arcade

Αν ρωτήσετε κάποιον "παλιό" ποια ήταν τα πρώτα παιχνίδια που αποτέλεσαν αφορμή για την επιτάχυνση της εξάπλωσης των οδηγών CD-ROM στους ταπεινούς, τότε, υπολογιστές μας, θα λάβετε δύο



απαντήσεις. Η μία θα είναι το 7th Guest (1993) της ιστορικής Trilobyte και η άλλη το Star Wars: Rebel Assault, το πρώτο παιχνίδι που εξέδωσε η LucasArts αποκλειστικά για το αναπτυσσόμενο για την εποχή format των οπτικών δίσκων. Στα 500 και πλέον Megabytes του προγράμματος ο φαν-παίκτης μπορούσε να αισθανθεί ίσως για πρώτη φορά με τόση κινηματογραφική ένταση ότι συμμετέχει σε ένα "interactive movie" με θέμα τον Πόλεμο των Αστρων. Τα πρωτοποριακά δισδιάστατα γραφικά, τα πολλά βίντεο, κατευθείαν δανεισμένα από την αρχική τριλογία, και ο καθαρόαιμος arcade χαρακτήρας του παιχνιδιού έκαναν τους φανατικούς να παραληρούν, αγνοώντας τη γραμμικότητα και την απλοϊκότητα του gameplay ή τη μικρή αντοχή του στο χρόνο.

Tie Fighter (1994)/Tie Fighter: Defender Of The Empire (1994)
Είδος: Space Simulation

Η στιγμή που οι φανατικότεροι των φανατικών Star Wars-άδες περίμεναν ήρθε το 1994 με την έκδοση ενός από τα καλύτερα space simulation όλων των εποχών, του Tie Fighter. Ανείπωτη η χαρά και η αγαλλίαση για δεκάδες χιλιάδες φαν, που είχαν βαρεθεί να μάχονται με το



πλευρό των "καλών" επαναστατών και για τον καθένα που κατά βάθος θεωρούσε ήρωα του "Πολέμου" αλλά και δικό του τον Darth Vader και όχι το "φλώρο" Luke Skywalker. Το Tie Fighter επέτρεπε στον παίκτη να χειριστεί τα εκπληκτικού σχεδιασμού αυτοκρατορικά σκάφη, από το ομώνυμο Tie μέχρι το προστατευμένο με ασπίδες Tie Bomber και να συντρίψει την Επανάσταση, αλλάζοντας το ρου της ιστορίας των ταινιών για πρώτη ίσως φορά.

Dark Forces (1994)
Είδος: First Person Shooter/Action

Το 1994 αποδείχθηκε, τελικά, μια χρονιά-



ορόσημο για την ψηφιακή μυθοπλασία του Πολέμου των Αστρων. Μετά το Tie Fighter έκανε την εμφάνισή του το Dark Forces, το πρώτο FPS στην ιστορία της LucasArts. Εχοντας δανειστεί πολλά στοιχεία από την ημι-τρισδιάστατη μηχανή του DOOM (3D περιβάλλον αλλά χαρακτήρες-sprites), προσέφερε μια εμπειρία πιο προσωπική και ψυχαγωγική από ποτέ. Ο "καθαρός" σχεδιασμός επιπέδων, οι αληθοφανείς εχθροί και η έξυπνη δράση έδωσαν στο Dark Forces τη ζηλευτή θέση που αξίζει στην ιστορία του PC Gaming, παρά τις επικρίσεις που δέχτηκε για την έλλειψη multiplayer mode.

Jedi Knight: Dark Forces 2 (1997)
Είδος: First Person Shooter

Σε μια παραγωγική χρονιά από άποψη τίτλων και ποικιλίας, έκανε την εμφάνισή της στα καταστήματα η συνέχεια του Dark Forces, το Jedi Knight, στο οποίο ο Kyle Katarn επιστρέφει για να εκδικηθεί το θάνατο του πατέρα του και να διασώσει τη Valley Of The Jedi από τον "κακό" Jedi (αλλιώς Sith), Jerec. Και παρ' ότι δεν ήταν καθόλου εύκολο πλέον για καμία εταιρεία να ανταγωνιστεί τα Quake-clones, το Jedi Knight αναδείχθηκε σε ένα από τα ποιοτικότερα δείγματα στο χώρο των FPS. Χαρακτηριστικά του ο αξεπέραστος από κάθε άποψη σχεδιασμός επιπέδων, η άφθονη δράση και, φυσικά, η καθαρόαιμη ατμόσφαιρα Star Wars, επικουρούμενη από τη θεόπνευστη μουσική του John Williams.



X Wing Alliance (1999)
Είδος: Simulation/Action



Σε μια χρονιά που η αναμονή για το Episode 1 επισκίαζε κάπως την αρχική τριλογία, η LucasArts αποφάσισε να εκδώσει τον πιο ολοκληρωμένο έργο της Totally Games, το X Wing Alliance. Η νεότευκτη τρισδιάστατη μηχανή, ο εκπληκτικός ήχος και, το βασικότερο, η ανηλεής δράση στο Διάστημα με όλα τα σκάφη που εμφανίστηκαν ποτέ στον αρχικό "Πόλεμο" ήταν τα κύρια συστατικά της επιτυχίας. Την πολύ καλή παρουσία συμπλήρωναν οι πάνω από 50 αποστολές για campaign, με αποκορύφωμα την τελική μάχη στο Αστρο Του Θανάτου 2 (μάχη του Endor), το φοβερό multiplayer, καθώς και οι όμορφες λεπτομέρειες, όπως η αποκόμιση σουβενίρ, η πρωτότυπη μουσική και οι ιδιόμορφες προκλήσεις κατά την πτήση, που χάρισαν μια πρωτόγνωρη θέρμη στην ψύχρα του Διαστήματος.

Episode 1: The Phantom Menace (1999)
Είδος: Action/Adventure



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

Ο πιο τυπικός, άκοπος και χωρίς περιστροφές τρόπος για να μεταδόσεις την ατμόσφαιρα μιας ταινίας σε ένα παιχνίδι είναι να μεταφέρεις ακατέργαστο το σενάριο και το στήσιμό της και να του βάλεις ακριβώς τον ίδιο τίτλο. Αυτό πρέπει να σκέφτηκε η ομάδα που δημιούργησε το Episode 1: The Phantom Menace, το πρώτο παιχνίδι που βασίζεται στους χαρακτήρες και στο σκηνικό του πρώτου επεισοδίου της Εξαλογίας του George Lucas. Οπτικοακουστικά εντυπωσιακό όπως και η ταινία, έπασχε από γραμμικότητα, έλλειψη πρωτοτυπίας, μειωμένο έλεγχο που θύμιζε κονσόλα και, εν τέλει, δεν προσέφερε κάτι καινούριο. Οπως αναμενόταν, το παιχνίδι, όντας διασκεδαστικό και ξεκάθαρο li-

ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ STAR WARS

-25000 -24900 -24800 -24700 -24600 -24500 -5500 -5400 -5300 -5200 -5100 -5000 -4900 -4800 -4700 -4600 -4500 -4400 -4300 -4200 -4100 -4000 -3900 -900 -800 -700 -600 -200 -195 -190 -80 -75 -70 -65 -60 -55 -50 -45 -40 -35 -30

Αρχαία Ιστορία

- Ανατολή της Old Republic (Παλιά Δημοκρατία)
- Γέννηση της Αυτοκρατορίας των Siths
- Μάχη για το αξίωμα του Dark Lord των Siths
- Ο Μεγάλος Πόλεμος για το Hyperspace (Υπερδιάστημα)
- Οι Πόλεμοι των Τεράτων στο Onderon
- Γέννηση των ιπποτών Jedi, Ulic και Cay Qel-Droma
- Η Γαλαξιακή Δημοκρατία ανακαλύπτει τον πλανήτη Onderon

Παιχνίδι Star Wars: Knights Of The Old Republic
- Ανάδειξη του Dark Jedi Freedon Nadd
- Ο Πόλεμος των Siths

Σύγχρονη Ιστορία

- Γέννηση του Yoda
- Γέννηση του Chewbacca
- Γέννηση του Qui-Gon Jinn
- Γέννηση του Obi Wan Kenobi
- Γέννηση της Mon Mothma, μελλοντικής αρχηγού της επανάστασης
- Γέννηση της Padme/Amidala
- Γέννηση του Anakin Skywalker

Παιχνίδι Star Wars: Starfighter
Ο Πόλεμος Των Αστρων: Επεισόδιο 1: Η Αόρατη Απειλή
Παιχνίδι Star Wars Episode 1: The Phantom Menace
- Η πριγκίπισσα Amidala/Padme αντιδρά στον εμπορικό αποκλεισμό στο Naboo
- Η Ομοσπονδία Εμπορίου επιτίθεται στον πλανήτη Naboo

Παιχνίδι Star Wars: Battle For Naboo
- Ο Qui-Gon Jin και ο Obi Wan σώζουν την Padme και καταφεύγουν στον Tatooine
- Ο Darth Sidious παρουσιάζει το μαθητευόμενό του, Darth Maul

Παιχνίδι Star Wars Racer
- Ο Anakin Skywalker κερδίζει στο podracing και μαζί την ελευθερία του
- Η Γερουσία εκλέγει τον Palpatine ως ύπατο καγκελάριο



- Η Μάχη του Naboo



- Μάχη μεταξύ Darth Maul και Obi Wan, Qui-Gon
- Ο Anakin καταστρέφει το Control Starship της Ομοσπονδίας
- Θάνατος του Qui-Gon και του Darth Maul



censed προϊόν, έσκισε στα ταμεία (από τις μεγαλύτερες επιτυχίες της LucasArts) όσο καιρό διήρκεσε και η επιτυχία της ταινίας στο Box Office (δηλαδή πολύ, πάρα πολύ!:).

Force Commander (1999)
Είδος: Real Time Strategy

Η πρώτη απόπειρα της LucasArts να εισχωρήσει στο εντελώς ξένο γι' αυτήν τομέα των παιχνιδιών στρατηγικής πραγματικού χρόνου, ύστερα από πολυετή πίεση



από τους φανατικούς των Star Wars που προσδοκούσαν να διοικήσουν, επιτέλους, έναν στρατό από επιβλητικά AT-ATs ενάντια στους Επαναστάτες. Αν και μια προσπάθεια τίμια, το Force Commander απογοήτευσε τους περισσότερους λόγω της βαριάς τρισδιάστατης μηχανής, του δύσχρηστου interface και του αργού gameplay. Μόνες ακτίνες φωτός μερικές ενδιαφέρουσες αποστολές και η μικρή ευχαρίστηση του παίκτη ότι έπαιζε ένα παιχνίδι RTS σχετικά με τον Πόλεμο, έστω και αν απείχε πολύ απ' αυτό που περίμενε και που η Blizzard ή η Westwood ήξεραν πολύ καλύτερα να φτιάχνουν.

Galactic Battlegrounds (2001)
Είδος: Real Time Strategy

Η πολυπόθητη ψυχική ανάταση για όλους τους οπαδούς του "Πολέμου" ήρθε ύστερα από ένα διάστημα αναμονής σχε-



δόν δύο χρόνων με την κυκλοφορία του Star Wars Galactic Battlegrounds. Έχοντας λάβει το μήνυμα ότι δεν μπορεί να επιτύχει σε κατηγορίες παιχνιδιών στις οποίες δεν έχει καμία εμπειρία, η LucasArts εμπιστεύθηκε την τύχη του δεύτερου παιχνιδιού RTS στην Ensemble Studios που μας έδωσε τα κλασικά Age Of Empires. Χρησιμοποιώντας όμοια μηχανή με το τελευταίο, η εταιρεία παραγωγής εκμεταλλεύτηκε όλες τις λεπτομέρειες του αχανούς κόσμου της "Τετραλογίας" του "Πολέμου", συμπυκνώνοντάς τες σε έξι εκτενή campaigns, ένα για κάθε παράταξη. Δεκάδες οχήματα, στρατιώτες και ήρωες του Star Wars, το καθένα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του, είναι πλέον στη διάθεσή μας και ποιος στη χάρη μας! Συνοδευόμενο από μια μείξη μουσικών ακουσμάτων του Williams, που κυμαίνονται από το Darth Vader's Theme μέχρι το "hit" Duel Of The Fates, το επικό gameplay του Galactic Battlegrounds είναι τόσο εθιστικό όσο το να βλέπεις και να ξαναβλέπεις το τελευταίο trailer του Episode 2!

Προσεχώς...

Τον Μάιο θα κυκλοφορήσει το expansion pack του Star Wars Galactic Battlegrounds, με την επωνυμία Clone Campaigns, το οποίο θα προσθέτει νέα στοιχεία και πολλούς από τους ήρωες-Jedi που θα κάνουν την εμφάνισή τους στο Δεύτερο Επεισόδιο του Πολέμου Των Άστρων. Φυσικά, θα περιλαμβάνονται ολοκληρωμένο campaign αλλά και μικροβελτιώσεις σε τεχνικό επίπεδο. Στις αρχές του 2003, για πρώτη φορά στην ιστορία της, η LucasArts θα εκδώσει τον πρώτο RPG τίτλο της, το Star Wars: Knights Of The Old Republic. Ανεπτυγμένο από την Bioware που μας έδωσε τα κλασικά Baldur's Gate 1 και 2, αυτό που θα διαφοροποιεί σε δεύτερη ανάλυση τον τίτλο θα είναι ότι η εξέλιξη της πλοκής θα λαμβάνει χώρα 4.000 ολόκληρα χρόνια πριν από το Τέταρτο Επεισόδιο: Μια Νέα Ελπίδα (Star Wars: A New Hope)! Η επόμενη μεγάλη τομή στην ιστορία της LucasArts (εκτός και αν κυκλοφορήσει κανένα adventure ενδιάμεσα!:) θα είναι η κυκλοφορία του πρώτου MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG) το 2003, ονόματι Star Wars Galaxies! Αρχικά, ακούγεται απίθανο, αλλά η εταιρεία έχει βαλθεί να ξεπεράσει σε συνδρομητές όλα τα ανάλογα παιχνίδια που έχουν εκδοθεί μέχρι τώρα, όπως το Everquest.

Παλιά παιχνίδια Star Wars

Όπως θα υπολογίζετε, πολλά από τα παιχνίδια Star Wars που εκδόθηκαν πριν από το 1997 πιθανόν να μην κυκλοφορούν πλέον στα καταστήματα. Αν είστε τυχεροί, μπορείτε να βρείτε το πακέτο The LucasArts Archives Vol. 2, που περιέχει πολλά κλασικά Star Wars παιχνίδια, ενώ στην Αμερική κυκλοφορεί μία συλλογή με την ονομασία Star Wars X Wing Trilogy που περιέχει το X Wing, Tie Fighter και X Wing Alliance, την οποία όμως δεν έχουμε δει εδώ.

ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ STAR WARS

Σύγχρονη Ιστορία

-30

Γέννηση του Han Solo στο Corellian System -28

-26

Ο Πόλεμος των Αστρων: Επεισόδιο 2: Η Επίθεση των Κλώνων
Παιχνίδι Star Wars Galactic Battlegrounds: The Clone Campaigns

Ο Anakin ερωτεύεται την Padme



Συνάντηση και μάχη μεταξύ Obi Wan και Jango Fett
Η μάχη της Geonosis
Η μάχη των Κλώνων
Συνάντηση των separatist

Count Dooku και Obi Wan
Μονομαχία Anakin και Count Dooku

-24
-22
-20

Ο Πόλεμος των Αστρων: Επεισόδιο 3
Γέννηση του Luke και της Leia Skywalker

-18
-16

Στέψη του Αυτοκράτορα και γέννηση της Επανάστασης

-14
-12

Επιχείρηση εξόντωσης των εναπομεινάντων Jedi και η απομόνωση Kenobi και Yoda

-10
-8

Οι πρώτες περιπέτειες του Han Solo



-6
-4
-2
-1

STAR WARS MOVIES

Στις 17 Μαΐου για πρώτη φορά στα χρονικά θα έχουμε όλοι την ευκαιρία να παρακολουθήσουμε, επιτέλους, σε παγκόσμια πρεμιέρα μαζί με εκατομμύρια άλλους σινεφίλ το Δεύτερο Επεισόδιο της Εξαλογίας, πια, του Πολέμου Των Αστρων. Ας δούμε, όμως, πώς ξεκίνησαν όλα, κάνοντας μια αναδρομή στα γεγονότα που διαμόρφωσαν σε μεγάλο βαθμό την ψυχαγωγία μας όπως την ξέρουμε σήμερα...

Star Wars: Επεισόδιο 4: Μια Νέα Ελπίδα (1977)

Χρησιμοποιώντας ό,τι πιο πρωτοποριακό τεχνικά υπήρχε την εποχή εκείνη, την κλασική μουσική επένδυση του J. Williams που άφησε εποχή και με αρωγό ένα απλό σενάριο, το οποίο αποδείχθηκε η μεγαλύτερη δύναμή του, ο "Πόλεμος των Αστρων" καταγράφηκε ως το σημαντικότερο γεγονός στην ιστορία του κινηματογράφου του φανταστικού. Η ιστορία του Luke Skywalker, ο οποίος από απλός χωρικός στον πλανήτη Tatooine έγινε δεινός πιλότος και κατάφερε να συντρίψει το τρομαχτικό διαστημικό σταθμό της Γαλαξιακής Αυτοκρατορίας, το Death Star, συγκίνησε τα πλήθη και τους κριτικούς. Από την πρώτη κιόλας σκηνή, όπου

Γαλαξιακός Εμφύλιος Πόλεμος

Κατασκευή του πρώτου Death Star (Αστρο του Θανάτου)
Παιχνίδι Star Wars: X Wing
Ο Kyle Katarn κλέβει τα σχέδια του Αστρου του Θανάτου
Παιχνίδι Star Wars: Dark Forces

0

Ο Πόλεμος των Αστρων: Επεισόδιο 4: Μια Νέα Ελπίδα
Σύλληψη της πριγκίπισσας Leia Organa Skywalker
Συνάντηση του Obi Wan και του Luke Skywalker
Κατάργηση της Γερουσίας
Συνάντηση του Obi Wan



με το Luke
Θάνατος του Owen και Beru Lars, θετών γονιών του Luke Skywalker
Συνάντηση του Luke και του Obi Wan με τον Han Solo και Chewbacca
Καταστροφή του Πλανήτη Alderaan από το Death Star

Μονομαχία μεταξύ Darth Vader και Obi Wan



Θάνατος του Kennobi.
Παιχνίδι Star Wars: Rebel Assault
Η Μάχη του Yavin
Καταστροφή του Αστρου του Θανάτου
Παιχνίδι Star Wars: X Wing Alliance
Κατασκευή της βάσης του Hoth από τους επαναστάτες
Παιχνίδι Star Wars: X Wing: Imperial Pursuit
Star Wars: X Wing: B Wing
Παιχνίδι Star Wars: Rogue Squadron 3D
Κατασκευή του Executor

1
2
3

Ο Πόλεμος των Αστρων: Επεισόδιο 5: Η Αυτοκρατορία Αντεπιτίθεται
Το όραμα του Luke
Η Μάχη του Hoth



Παιχνίδι Star Wars: Tie Fighter
Παιχνίδι Star Wars: Tie Fighter: Defender of the Empire
Συνάντηση Luke και Yoda



Αφιξη Han στην Cloud City και πρώτη γνωριμία με το Lando Calrissian

Προδοσία του Lando
Ψύξη του Han Solo και μεταφορά του σώματός του στο παλάτι του Jabba
Θάνατος του Dash Rendar
Μονομαχία Darth Vader και Luke Skywalker και αποκάλυψη ότι ο Vader είναι ο πατέρας του Luke



Απόδραση του Luke και επανασύνδεση με τον επαναστατικό στόλο.
Παιχνίδι Star Wars: Rebel Assault 2: The Hidden Empire
Η Αυτοκρατορία αρχίζει να κατασκευάζει το δεύτερο Αστρο του Θανάτου
Παιχνίδι Star Wars: Shadows Of The Empire
Παιχνίδι Star Wars: Yoda Stories

4

STAR WARS



ένα τεράστιο Star Destroyer ξεπροβάλλει στην οθόνη χτυπώντας με ion cannons το διαστημόπλοιο της πριγκίπισσας Leia, Vespine 4, το δέος είναι το κυρίαρχο συναίσθημα. Σύντομα εμφανίζεται η θρυλική φιγούρα του Darth Vader, του ασθμαίνοντος πρώην ιππότη Jedi, που δίνει μια εντελώς διαφορετική από τα συνηθισμένα προσωποποίηση του κακού. Αυτός είναι και ο λόγος, άλλωστε, η περιέργεια και η γοητεία του αγνώστου (ποιος να κρύβεται άραγε πίσω από τη μάσκα), που προέκυψαν ορδές φανατικών θαυμαστών για τον ήρωα των Siths.

Επεισόδιο 5: Η Αυτοκρατορία Αντεπιτίθεται (1980)

Στο επεισόδιο αυτό, μετά την καταστροφή της βάσης των Επαναστατών στη μάχη του Hoth, ο Luke Skywalker, αποφασισμένος να γίνει Jedi όπως ο πατέρας του, κατευθύνεται στο σύστημα Dagobah όπου γνωρίζει και εκπαιδεύεται από τον Yoda, το μεγαλύτερο και εμπειρότερο δάσκαλο Jedi, και από τους λίγους που διασώθηκαν μετά την άνοδο της Αυτοκρατορίας. Παράλληλα, ο Darth Vader έχει βαλθεί να βρει πάση θυσία τον Luke και επιστρατεύει κάθε μέσο για να συλλάβει τους φίλους του, οι οποίοι μπλέκονται σε εντυπωσιακές μάχες στο Διάστημα.



Η ιστορική στιγμή της ταινίας φτάνει με την αξέχαστη αναμέτρηση Luke Skywalker και Darth Vader, στην οποία χρησιμοποιούνται πολλές μορφές της Δύναμης (force jump, force pull, force push), σε ένα σκηνικό μινιμαλιστικό αλλά πολύ ατμοσφαιρικό. Ο Darth Vader αποτυγχάνει να παγιδεύσει το Luke, όμως, στη σκληρή μάχη που ακολουθεί ο τελευταίος χάνει την παλάμη του από το φωτόσπαθο του Vader. Αμέσως μετά ο Vader κάνει την τρομερή αποκάλυψη ότι είναι ο πατέρας του ("No. I am your father") και τον καλεί να προσχωρήσει στο πλευρό του για να πάρουν τη θέση του Αυτοκράτορα. Ο Luke αρνείται, πέφτει στο κενό, όπου διασώζεται από τη Leia, η οποία "ακούει" το κάλεσμά του για βοήθεια (πρώτη ένδειξη της σχέσης συγγένειας που έχουν). Κάπως έτσι τελειώνει το ιστορικό αυτό επεισόδιο, αφήνοντας στο θεατή μια περίεργη αίσθηση πικρίας, αλλά και συμπάθειας για τους χαρακτήρες της Τριλογίας. Σίγουρα, το καλύτερο μέρος της σειράς ταινιών και όχι μόνο.

Επεισόδιο 6: Η Επιστροφή των Τζεντάι (1983)



Το πιο διασκεδαστικό και τεχνικά άρτιο μέρος της Τριλογίας ήταν η "Επιστροφή των Τζεντάι". Ο Luke ολοκληρώνει την εκπαίδευσή του, ενώ ο Yoda αφήνει την τελευταία πνοή του σε βαθιά γεράματα. Επίσης, ο Luke μαθαίνει για την καταγωγή του, για τον πατέρα του, τον Anakin Skywalker, και για την αδελφή του, τη Leia.

Η ξακουστή μάχη του Endor ακολουθεί στη στεριά και στο Διάστημα. Χιλιάδες σκάφη, από τα A Wings μέχρι το Executor και, φυσικά, το πλήρως λειτουργικό Death Star 2 συμμετέχουν σε έναν πρωτοφανή πόλεμο των Αστρων. Οταν ο Luke λυγίζει τον πατέρα του Darth Vader αλλά αρνείται να τον σκοτώσει, οι αρχέγονες δυνάμεις του Αυτοκράτορα δείχνουν για πρώτη φορά την ισχύ τους. Σε μια συγκλονιστική σκηνή, ο Vader, μη αντέχοντας να βλέπει το γιο του να πεθαίνει, ρίχνει τον Αυτοκράτορα στον αντιδραστήρα του Αστρου. Κάπως έτσι, δραματικά, κλείνει η Τριλογία του Πολέμου, με ένα επεισόδιο που επίσης έσπασε τα ταμεία, αποφέροντας στη Lucasfilm το ποσό των $572 εκατ.

Επεισόδιο 1: Η Αόρατη Απειλή (1999)

Το Πρώτο Επεισόδιο πραγματεύεται την ιστορία της Padme και του διδύμου των ιπποτών Jedi Qui-Gon Jinn και Obi Wan, όταν η Γαλαξιακή Δημοκρατία είχε ακόμα βάσεις και η Γερουσία, αν και αδύναμη, έπαιρνε σημαντικές αποφάσεις. Η ταινία ξεκινάει με τις προσπάθειες του διδύμου



των Jedi να ακυρώσουν τον εμπορικό αποκλεισμό του πλανήτη Naboo, της οποίας ηγείται η πριγκίπισσα Amidala (Padme) από την Ομοσπονδία Εμπορίου. Μετά τις πρώτες ενδείξεις ότι πίσω από τα σχέδια βρίσκεται ένας λόρδος Sith μαζί με το μαθητή του, Darth Maul, οι πρωταγωνιστές αρχίζουν μια μάχη με το χρόνο για να προλάβουν την απειλή όχι μόνο στον πλανήτη αλλά και σε ολόκληρη τη Δημοκρατία. Η τελική μάχη της Αόρατης Απειλής έχει διαφορετική δομή απ' ό,τι στις προηγούμενες ταινίες του Πολέμου, μια και συμβαίνει σε τρία διαφορετικά μέρη: Στο έδαφος λαμβάνει χώρα η μάχη μεταξύ των Gungans και των droids της Trade Federation, στον αέρα τα μαχητικά starfighters της Naboo-ικής αεράμυνας επιτίθενται στο Control Starship της Ομοσπονδίας και στο παλάτι του Naboo το δίδυμο Qui-Gon, Obi Wan πολεμάει τον Darth Maul σε μία εξαιρετικής χορογραφίας μονομαχία (Duel Of The Fates).

Επεισόδιο 2: Η Επίθεση των Κλώνων (2002)

Η πολυαναμενόμενη ταινία της χρονιάς θα προβληθεί στις 17 Μαΐου στις ελλην-



κές αίθουσες. Η πλοκή του Episode 2 λαμβάνει χώρα 10 χρόνια μετά τα γεγονότα του Episode 1. O 20χρονος πλέον Anakin συναντάει με το δάσκαλό του, Obi Wan, την Padme όταν δυσμενείς εξελίξεις μαίνονται στη Γαλαξιακή Δημοκρατία. Μια ισχυρή ομάδα, που επιθυμεί το διαχωρισμό της Δημοκρατίας με αρχηγό έναν χαρισματικό ηγέτη, τον "separatist" Count Dooku, αντιτίθεται στη Γερουσία. Εν τω μεταξύ, κάποιες απόπειρες δολοφονίας της Padme προβληματίζουν το νέο δίδυμο των Jedi. Από τα δυνατότερα στοιχεία της νέας ταινίας είναι ο κεραυνοβόλος έρωτας του Anakin και της Padme, καρπός του οποίου θα είναι ο Luke και η Leia Skywalker, στον οποίο αντιδράει ο Obi Wan. Επίσης, την εμφάνισή του στην "Επίθεση των Κλώνων" κάνει δυναμικά ο πατέρας του Boba Fett, ο Jango Fett, που εμπλέκεται σε διαστημικές μάχες με τον Obi Wan. O Palpatine, που διατηρεί στενές σχέσεις με τους ήρωες της ταινίας και ειδικά με τον Anakin (γιατί άραγε;), ανακοινώνει εσπευσμένα τη δημιουργία ενός τεράστιου στρατού από clonetroopers με το πρόσχημα του κινδύνου από τους separatists. Ομως, τα σχέδιά του είναι άλλα. Χωρίς να θέλουμε να αποκαλύψουμε πολλά, υπάρχουν πολλές ενδείξεις ότι ο Palpatine συνδέεται με τον Count Douku καθώς και με τον Jango Fett και προωθεί έτσι τα τρισκατάρατα σχέδιά του.

Πάντως, η πολύ περιορισμένη παρουσία του Jar Jar στην ταινία και το εύρος του ρόλου που θα έχει ο Christopher Lee ως Count Dooku, σε συνδυασμό με τις πολύ καλές πρώτες εντυπώσεις από τα trailers και τις κριτικές από τις "αμοντάριστες" κόπιες, προμηνύουν θετικά μαντάτα για την "Επίθεση των Κλώνων". Και αν μη τι άλλο, όλα δείχνουν ότι το Επεισόδιο αυτό θα είναι πράγματι Star Wars με τα όλα του! To Episode 2: Attack Of The Clones θα είναι το απόλυτο κινηματογραφικό πανηγύρι της χρονιάς και ήδη δεν αντέχουμε να περιμένουμε άλλο!

Επεισόδιο 3 σημαίνει και "THE END";

Μέχρι το 2005, οπότε θα βγει στις αίθουσες το τελευταίο (;) κεφάλαιο στην ιστορία του κινηματογραφικού "Πολέμου", η LucasArts θα έχει άπλετο υλικό στη διάθεσή της προκειμένου να αναπτύξει διάφορα άλλα παιχνίδια με θέμα την Εξαλογία. Το ερώτημά, όμως, είναι τι γίνεται μετά. Πάντως, μέχρι οι απόγονοι του Lucas να δημιουργήσουν τη συνέχεια (μάλλον για Εννιαλογία πάμε!) του "Πολέμου", πάντα θα υπάρχουν χιλιάδες οπαδοί που θα σπεύδουν να προμηθευτούν οποιοδήποτε παιχνίδι τούς κάνει να βιώσουν ψηφιακά κομμάτια από τον ουτοπικό κόσμο που έπλασε ένας και μόνο άνθρωπος. Τι τιμή και τι ματαιοδοξία συνάμα για εκείνον αλλά και για εμάς!

PC

ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ STAR WARS

Γαλαξιακός Εμφύλιος Πόλεμος

3

Ο Πόλεμος των Αστρων: Επεισόδιο 6: Η Επιστροφή των Τζεντάι
- Σύλληψη της Leia από τον Jabba the Hut
- Θάνατος του Jabba The Hut
- Θάνατος του Yoda
- Αφιξη στον πλανήτη Endor
- Συνδρομή των Ewoks στην Επανάσταση
- Αποκάλυψη ότι η δίδυμη αδελφή του Luke είναι η Leia
- Παράδοση του Luke στο Vader



- Η Μάχη του Endor
- Μονομαχία μεταξύ Luke και Vader υπό το βλέμμα του Αυτοκράτορα



4

- Αρνηση του Luke να υποπέσει στη σκοτεινή πλευρά και επίθεση από τον Αυτοκράτορα
- Ο Darth Vader σώζει το γιο του από το Force Lightning του Αυτοκράτορα σκοτώνοντάς τον.



- Θάνατος του Anakin Skywalker

Ο Αιώνας της New Republic

4

5
- Η διακήρυξη της New Republic (Νέας Δημοκρατίας)

6
Παιχνίδι Star Wars: Jedi Knight: Dark Forces 2
- Ο Kyle Katarn γίνεται Jedi

7

8
- Η πριγκίπισσα Leia παντρεύεται τον Han Solo

9
- Αναγέννηση της New Republic υπό την επιρροή του Grand Admiral Thrawn

10



11

12
- Θάνατος του Grand Admiral Thrawn
- Αναβίωση των Ιπποτών Jedi

13

14
- Αναγέννηση του Αυτοκράτορα ως κλώνου
- Ο Anakin Solo γεννιέται από τον Han και τη Leia

15
Παιχνίδι Star Wars: Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

16

17
Παιχνίδι Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast

18

19

20

21
- Η εκπαίδευση του νεαρού Anakin Solo
- Οι περιπέτειες των νέων Ιπποτών Jedi

22

23

24

Game Club

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
PCmaster

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

Dungeon Siege



Το πρώτο Action RPG από την εποχή του Diablo 1, που αμφισβητεί ευθέως την πρωτιά της Blizzard σ' αυτό τον τομέα. Ενα καταπληκτικό παιχνίδι δράσης και περιπέτειας, που επάξια απέσπασε τη σφραγίδα "Επιλογή της σύνταξης".

Jedi Outcast



Με το Jedi Knight 2, η Lucas δεν έχει σκοπό μόνο ν αποζημιώσει τους φανατικούς, αλλά και να προσελκύσει το ενδιαφέρον όλων των οπαδών τω παιχνιδιών προοπτικής πρώτου προσώπου!

Heroes of Might and Magic IV

Με την τέταρτη συνέχεια, η New World Computing, πιο ώριμη από ποτέ, ξεπέρασε τον εαυτό της, κάτι που αναγκαστικά έπρεπε να γίνει, ούτως ώστε να καταφέρει να μας δώσει ένα αποτέλεσμα που θα δικαίωνε τόσο το όνομά της όσο και την ιστορία της σειράς.



Παιχνίδια	Σελ.	Βαθμολογία
Strategy		
Heroes of Might and Magic IV	98	91%
Warlords Battlecry 2	116	82%
Warrior Kings	130	89%
Action		
Jedi Outcast	104	93%
Tom Clancy's: Ghost Recon	110	87%
Incoming Forces	126	80%
RPG		
Dungeon Siege	92	96%
Arcanum	134	89%
Simulation		
Kick Off 2002	122	90%
Incoming Forces	126	80%
New York Race	138	85%

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- Beacon Multimedia, Αετιδέων 13, τηλ.: 010 6595630
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 010 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 010 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 010 2445310
- Microsoft Hellas, Κηφισίας 56, τηλ.: 010 6151200
- Zegetron A.E., Β. Γεωργίου Β' 35, τηλ.: 010 6856000



Tom Clancy's: Ghost Recon

Αν προσέξετε το θέμα του παιχνιδιού, θα δείτε ότι είναι εξαιρετικά επίκαιρο! Αμερικανοί commandos, που εκτελούν μυστικές στρατιωτικές επιχειρήσεις σε ξένη χώρα. Ε, ήρθε η ώρα να τα βιώσουμε από πρώτο χέρι!



Kick Off 2002

Ύστερα από 12 χρόνια, ένα έχουμε να πούμε: Το Kick Off 2002 είναι πραγματικό Kick Off, ντυμένο σύμφωνα με τη μόδα, αλλά χρησιμοποιώντας τα παλιά, καλά κόλπα!



Warrior Kings

Πάρτε το Empire Earth, αλλάξτε του το ύφος σε πιο... φανταστικό κι έχετε το Warrior Kings! Ένα καλό παιχνίδι απ' όλες τις απόψεις.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: GAS POWERED GAMES/MICROSOFT

Game review


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

DUNGEON SIEGE


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

PENTIUM 2 ΣΤΑ 333MHz, 128MB RAM, WINDOWS 9X/ME/2000/XP, DIRECTX 8.0, 4x CD-ROM DRIVE, 8MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX CERTIFIED DRIVERS, 16BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX CERTIFIED DRIVERS, 1.200MB (1,2GB) ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΧΩΡΙΣ ΤΑ SAVES! ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs.





Ο απόλυτος εθισμός της συνεχούς δράσης!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το Dungeon Siege είναι ένα action Fantasy Role Playing Game (FRPG), που έχει σχεδιαστεί με τη λογική να συνδυάσει τα καλύτερα στοιχεία ενός επιτυχημένου action RPG και αυτά του interface των Real Time Strategy games (RTS). Πρόκειται για ένα παιχνίδι που έρχεται να διεκδικήσει από το περίφημο Diablo 1 την έννοια του ΑΠΟΛΥΤΟΥ ΕΘΙΣΜΟΥ. Με άλλα λόγια, αν το ξεκινήσεις, ΔΕΝ σταματάς με τίποτα. Σ' αυτά προσθέστε και τα καλύτερα γραφικά που έχω δει σε παιχνίδι του είδους από την εποχή του ULTIMA 9, τα οποία κυριολεκτικά ζαλίζουν. Ενα σχεδόν τέλειο παιχνίδι!



Θετικά

- Εκπληκτικά γραφικά
- Μεγάλη σε διάρκεια δράση
- Πρωτότυπο interface που συγκεντρώνει το 97% των επιθυμητών από τους χρήστες λειτουργιών
- Απόλυτος εθισμός
- Χειρισμός μεγάλης ομάδας χωρίς κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα

Αρνητικά

- Μη ολοκληρωμένη λειτουργία του χάρτη του παιχνιδιού
- Δεν σου επιτρέπει το χειρισμό των skills ενός χαρακτήρα όταν αυτός κερδίζει level

Εκεί όπου το Dungeon Siege κυριολεκτικά απογειώνεται είναι στη 3D System Engine και στο αντίστοιχο user interface που χρησιμοποιεί. Με λίγα λόγια, είναι ό,τι ΤΕΛΕΙΟΤΕΡΟ έχω δει σε παιχνίδι του είδους.



Τα action RPGs είναι ένα νέο είδος παιχνιδιού, που καθιερώθηκε από το θρυλικό πια Diablo 1. Λίγα παιχνίδια του είδους έχουν καταγραφεί ως πολύ ξεχωριστά. Το Dungeon Siege έρχεται και φέρνει έναν καινούριο αέρα στο είδος αυτό, που τον τελευταίο καιρό παρουσίαζε μία σημαντική στασιμότητα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ξεκινώντας το Dungeon Siege δεν είσαι παρά ένα απλό αγροτόπαιδο. Στην εισαγωγή του παιχνιδιού βλέπεις τους τρομερούς Kurgs να επιτίθενται στη για χρόνια ειρηνική γη του Ehb και να απειλούν όλες τις βασικές πόλεις της. Εσύ, με τη βοήθεια άλλων adventurers, θα προσπαθήσεις να βάλεις ένα τέλος στην ιστορία αυτή, προσπαθώντας παράλληλα να καταλάβεις γιατί γίνονται όλα αυτά. Αν το σενάριο του Dungeon Siege παρουσιάζει κάποιο ενδιαφέρον, αυτό έγκειται στο ότι δεν ξέρεις από την αρχή τι συμβαίνει, αφού αυτό θα σου αποκαλύπτεται σιγά σιγά, καθώς θα προχωρείς στο παιχνίδι.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΚΑΙ ΜΑΧΕΣ

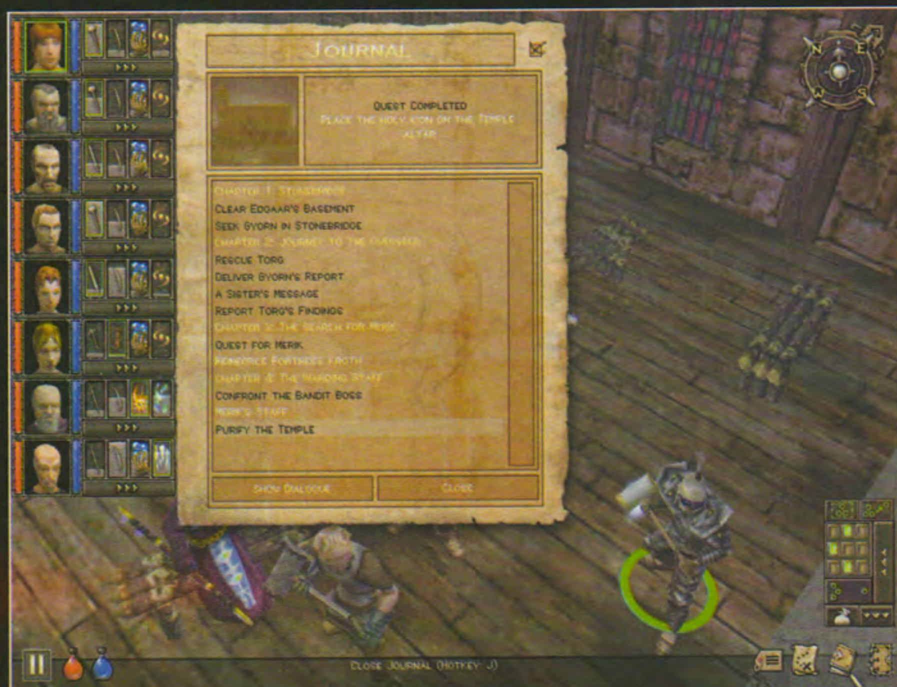
Εδώ βρίσκεται μία από τις δύο αδυναμίες του παιχνιδιού. Οι χαρακτήρες σου έχουν

Ξέρετε ότι...

...δημιουργός του παιχνιδιού είναι ο πολύς Chris Taylor; Σε όσους το όνομα δεν λέει τίποτα, σας πληροφορούμε ότι είναι ο δημιουργός των εξής παιχνιδιών:

- Hardball 2
- 4D Sports Boxing
- Triple Play Baseball
- Total Annihilation
- Total Annihilation - The Core Contingency

Ο Chris Taylor έγινε, φυσικά, πασίγνωστος από το εκπληκτικό Total Annihilation και η αποχώρησή του από την περίφημη Cavedog Entertainment προκάλεσε πολλές συζητήσεις. Από τότε ίδρυσε την εταιρεία Gas Powered Games και το Dungeon Siege είναι το πρώτο παιχνίδι του με τη νέα εταιρεία.



Το Journal που καταγράφει τις αποστολές σου. Με μαύρα γράμματα εμφανίζονται όποιες αποστολές έχεις ολοκληρώσει.

ΤΡΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΕΡΑΤΑ


Αγαπώ πολύ τα δρακουλίνια, αλλά αφού θέλει να με φάει...


Τα τρομερά Syrrus στους βάλτους, που με τρεις ανάσες μπορούν να σε σκοτώσουν.


Τα απαίσια Mine Worms που ξεπηδούν από παντού.



Fan sites

- http://www.microsoft.com/games/dungeonsiege/
- http://www.dungeonsiege.com/index.shtml
- http://www.planetdungeonsiege.com/
- http://dsvault.ign.com/
- http://www.packmule.org/
- http://www.dungeonsiegecenter.com/
- http://www.thelandofds.com/

τρία βασικά χαρακτηριστικά, τα Strength, Dextrerity και Intelligence, ενώ διαθέτουν και τέσσερα skills, τα Melee, Range, Nature Magic και Combat Magic. Ανάλογα με το είδος του όπλου που επιλέγεις να χρησιμοποιείς, αναπτύσσεις και το χαρακτήρα σου. Αν χρησιμοποιείς σπαθί ή τσεκούρι, θα ανεβάζεις κατά βάση το Strength και μερικώς τα Dextrerity και Intelligence, ενώ θα ανεβάζεις και το Melee skill σου. Αν χρησιμοποιείς τόξο, θα αναπτύσσεις κυρίως το Dexterity και εν μέρει τα Strength και Intelligence, ενώ θ' ανεβάζεις και το Range skill σου. Τέλος, αν χρησιμοποιείς μαγεία, θ' ανεβάζεις κυρίως το Intelligence και μερικώς τα Strength και Dexterity, ενώ θα ανεβάζεις τα Nature Magic ή Combat Magic, ανάλογα με το είδος μαγείας που χρησιμοποιείς.

Αυτό το σύστημα έχει το μειονέκτημα ότι δεν βάζεις εσύ τους πόντους όπου θέλεις, αλλά τους διαχειρίζεται μόνο του το πρόγραμμα. Ετσι, όταν ο κεντρικός χαρακτήρας μου (πολεμιστής) είχε 28 Strength, είχε και 13 Intelligence, κάτι που του ήταν εντελώς άχρηστο. Αν χειριζόμουν εγώ τους πόντους, θα είχα αφήσει το Intelligence στο 5-6 και θα είχα βάλει τους υπόλοιπους πόντους στο Strength, με άμεσο αποτέλεσμα να μπορώ να


Στον καταυλισμό των ταξιδιωτών στο Dark Forest.

χρησιμοποιώ τα διάφορα όπλα που βρίσκω, τα οποία απαιτούν πολύ μεγαλύτερα χαρακτηριστικά από αυτά που κάθε φορά είχα.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, φτιάχνεις μόνο το βασικό - κεντρικό χαρακτήρα. Προχωρώντας στο παιχνίδι, θα συναντάς άλλους NPC χαρακτήρες, τους οποίους θα μπορείς να παίρνεις στην ομάδα σου, άλλους ελεύθερα και άλλους καταβάλλοντας ένα χρηματικό ποσό, για να μισθώσεις τις υπηρεσίες τους.

Ετσι, μπορείς σιγά σιγά να δημιουργήσεις μία ομάδα, που να περιλαμβάνει μέχρι 8 χαρακτήρες. Πρωτοτυπία του παιχνιδιού είναι το ότι μπορείς να πάρεις ένα μουλάρι (packmule) για να βάζεις τα διάφορα αντικείμενα που μαζεύεις, μια και το packmule μπορεί




Από το μηχανικό κόσμο των Goblins!

και κουβαλά τεράστιο αριθμό αντικειμένων. Οταν, όμως, σχηματίσεις μία κανονική 8μελή ομάδα, τότε θα αφήσεις το μουλάρι για ένα κανονικό μέλος. Στην πόλη Glacern θα σχηματίσεις μία πλήρη 8μελή ομάδα. Πριν να φύγεις για να περάσεις τις Alpine Caverns, πρέπει να ξέρεις ότι θα χρειαστείς κάθε μέλος που μπορείς να έχεις στην ομάδα σου. Μέχρι τότε η σύνθεση της ομάδας σου θα αποτελείται από 5 πολεμιστές, έναν τοξότη, ένα nature μάγο (μπορεί και κάνει εξαιρετικό healing) κι έναν combat μάγο.

Θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι κάθε νέος NPC χαρακτήρας που συναντάς είναι πάντοτε καλύτερος από τον αντίστοιχο που έχεις στην ομάδα σου. Ετσι, η συνεχής αλλαγή μελών στην ομάδα σου έρχεται τελείως φυσιολογικά. Η πρώτη ουσιαστικά κρίση θα πρέπει να γίνει στους βάλτους, όταν συναντάς έναν πολύ δυνατό nature μάγο, οπότε πρέπει να διαλέξεις αν θα αφήσεις έναν πολεμιστή για να τον πάρεις, μια και το να αφήσεις το μάγο Marik (nature μάγο) δεν έχει καμία λογική.

Οι μάχες είναι real time και το παιχνίδι επιτρέπει να θέσεις μία σειρά λειτουργιών για κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά, αλλά και το συνολικό σχηματισμό της ομάδας. Στις μάχες ουσιαστικά κάνεις ελάχιστα πράγματα, μια και το παιχνίδι στον τομέα αυτό έχει ενσωματώσει το μηχανισμό από τα αντίστοιχα RTS παιχνίδια. Εσύ περισσότερο θα χειρίζεσαι την υγεία των χαρακτήρων σου, παρά τα επιθετικά χτυπήματά τους. Γενικά, πάντως, οι μάχες χαρακτηρίζονται από την πληθώρα των τακτικών σχεδιασμών που έχεις στη διάθεσή σου και που σπάνια συναντάς σε παιχνίδι του είδους. Εγώ τουλάχιστον δεν θυμάμαι να έχω συναντήσει μέχρι τώρα κάτι αντίστοιχο στον τομέα αυτό.



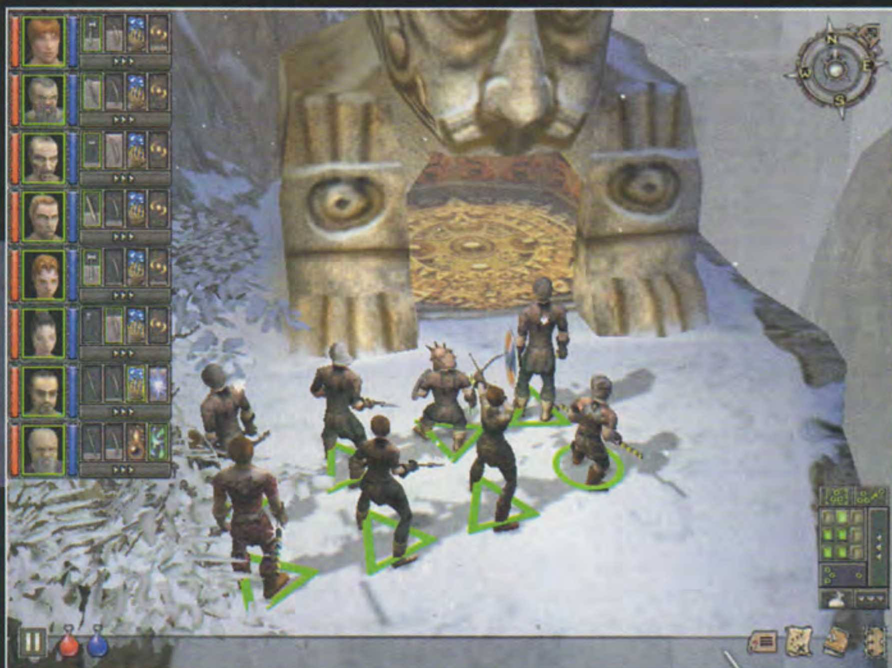
Από τα εκπληκτικά γραφικά της περιοχής των βάλτων.

Το AI των αντιπάλων σου δεν είναι το καλύτερο δυνατό. Το παιχνίδι πάσχει γενικά από το σύνηθες φαινόμενο στα παιχνίδια του είδους να σκοτώνεις μερικούς εχθρούς και μερικοί άλλοι, που βρίσκονται παρακάτω, να στέκονται ακίνητοι και να περιμένουν να έρθει η σειρά τους.

Τέλος, θετικό στοιχείο στις μάχες αποτελεί το γεγονός ότι κάθε φορά θα συναντάς εχθρούς που είναι πιο δυνατοί, τόσο ξεχωριστά όσο και ως ομάδες. Τόσο τα τέρατα στους βάλτους όσο και τα μηχανοκίνητα κανόνια στον κόσμο των Goblins είναι χαρακτηριστικά δείγματα αυτού του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής τρίτου προσώπου και τρέχουν σε ανάλυση 640x480, 800x600 και 1.024x768. Η γραφική απόδοση των περιβαλλόντων χώρων ξεπερνά κάθε προηγούμενο. Ειλικρινά θα μείνετε άφωνοι από τα ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ γραφικά του παιχνιδιού, τα οποία αλλάζουν σε κάθε νέα



Ενα από τα παράξενα συστήματα μεταφοράς που υπάρχουν στο παιχνίδι.



Μια δεύτερη γνώμη

Απ' όλα τα παιχνίδια που κυκλοφορούν αυτή την εποχή, το Dungeon Siege είναι το μόνο που διεκδικεί τον τίτλο της ΥΠΕΡΤΑΤΗΣ ΠΩΡΩΣΗΣ, με μοναδική ίσως εξαίρεση το Everquest. Χρόνια είχα να παίξω ένα παιχνίδι για 20 ώρες συνέχεια (από την εποχή του Quest for Glory 5) χωρίς να θέλω να αφήσω το πληκτρολόγιο! Βέβαια, θα χρειαστούν... θυσίες για να το παίξετε (σε Athlon 1800+ και GeForce 3 έφτασα μερικές φορές αισίως τα... 7 FPS!), όμως, το αποτέλεσμα θα σας ανταμείψει απόλυτα. Οι έμποροι στο παιχνίδι, ευτυχώς, ανανεώνουν αυτόματα το στοκ τους σε potions μόλις αλλάξετε από τον έναν χαρακτήρα στον άλλο, κι έτσι μπορείτε να προμηθευτείτε όσο περισσότερα μπουκαλάκια αντέχουν οι χαρακτήρες σας. Ο κόσμος είναι μαγευτικός, προσωπικά ξεχώρισα τον καταυλισμό των τσιγγάνων και το Goblin Factory, αλλά ο κακοφτιαγμένος χάρτης θα σας δυσκολέψει χωρίς λόγο. Προσέξτε, τέλος, την περίπτωση που αλλάξετε ανάλυση και, ξαφνικά, ο υπολογιστής σας κάνει reboot, γιατί το πρόβλημα δεν θα λυθεί ούτε με uninstall - reinstall και θα χρειαστεί να κατεβάσετε καινούριους drivers για την κάρτα γραφικών σας ή να το παίξετε σε χαμηλότερη ανάλυση και με λιγότερα χρώματα μέσα από την Troubleshooter επιλογή στο Start menu - Dungeon Siege.

Βαγγέλης Κράτσας

Dungeon Siege



CHEATS

Για να χρησιμοποιήσετε κάποιο από τα παρακάτω cheats, κάντε τα εξής: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο ENTER/RETURN. Ενα ειδικό box θ' ανοίξει στο κάτω μέρος της οθόνης. Σ' αυτό μπορείτε να πληκτρολογήσετε οποιαδήποτε από τις εντολές που ακολουθούν. Σημειώστε μόνο ότι για να ενεργοποιήσετε ένα cheat mode, πρέπει να βάλετε πριν από την εντολή το σύμβολο "+", ενώ για να την απενεργοποιήσετε, πρέπει να βάλετε το σύμβολο "-", χωρίς τα εισαγωγικά, φυσικά. Ετσι, η εντολή +drdeath ενεργοποιεί το λεγόμενο drdeath cheat code, ενώ η εντολή -drdeath το απενεργοποιεί.

CHEAT CODE	TI KANEI
checksinthemail	Σου δίνει 9,999,999 χρυσό, το μάξιμουμ του παιχνιδιού
drdeath	Βάζει όλα τα attributes και τα skill levels των χαρακτήρων της ομάδας σου στο μάξιμουμ
feartehbadgar	Σου δίνει τα ακόλουθα αντικείμενα, τα οποία δίνουν +12 Health το καθένα: 4x Ring of the Badger 1x Amulet of the Badger 1x Leather Gloves of the Badger 1x Leather Cap of the Badger 1x Leather Boots of the Badger 1x Tatters of the Badger 1x Dagger of the Badger 1x Frayed Long Bow of the Badger
gui	Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί το User Interface και βλέπεις full screen γραφικά
loefervision	Αποκαλύπτει όλο το χάρτη του παιχνιδιού, χωρίς το λεγόμενο fog of war
maxjooky	Κάνει τους χαρακτήρες διπλάσιους σε μέγεθος
minjooky	Κάνει τους χαρακτήρες δύο φορές μικρότερους
mouse	Εξαφανίζει/Εμφανίζει τον κέρσορα του mouse
movie	Δημιουργεί ένα βίντεο 30 δευτερολέπτων στα 30FPS
potionaholic	Δημιουργεί στο έδαφος 3 Super Mana Potions (2.500 MPs έκαστο) και 3 Super Health Potions (2.000 HPs έκαστο)
rings	Ενεργοποιεί/Απενεργοποιεί τα πράσινα σύμβολα στα πόδια των χαρακτήρων της ομάδας σου
sixdemonbag	Σου δίνει τα εξής 6 high-level spells: Summon Zombie (Combat) Summon Black Drake (Combat) Summon Fire Elemental (Combat) Summon Furok (Nature) Summon Larch (Nature) Summon Rock Golem (Nature)
sniper	Σου επιτρέπει να επιτίθεσαι από μακριά (πάει στο μάξιμουμ το Range όλων των όπλων σε όλα τα skills)
chunky	Οταν σκοτώσεις έναν αντίπαλο, αυτός γίνεται κομμάτια
superchunky	Οταν σκοτώσεις έναν αντίπαλο, αυτός γίνεται κομμάτια
zool	Ο ενεργοποιημένος χαρακτήρας γίνεται αόρατος



Ναι, βλέπεις σωστά. Στο παιχνίδι μπορείς να πάρεις κι ένα μουλάρι για να κουβαλά τ' αντικείμενα που βρίσκεις, αλλά αυτό, δυστυχώς, καταλαμβάνει την πολύτιμη θέση ενός μέλους της ομάδας σου.

περιοχή που μπαίνετε. Ο,τι κι αν πω στον τομέα αυτό, είναι λίγο. Δείτε το παιχνίδι, παίξτε το και να είστε σίγουροι ότι θα σας ζαλίσει. Αξίζουν συγχαρητήρια στους προγραμματιστές του.

Ο ήχος γενικά είναι αρκετά καλός, δεν ξεχωρίζουν, όμως, όπως η ποιότητα των γραφικών. Γενικά λειτουργεί πολύ καλά, ειδικά στα διάφορα εφέ του παιχνιδιού. Αυτό που ξεχωρίζει είναι οι διαφορετικοί ήχοι που κάνουν τα τέρατα καθώς σε εντοπίζουν και ορμούν εναντίον σου.

Εκεί όπου το Dungeon Siege κυριολεκτικά απογειώνεται είναι στη 3D System Engine και στο αντίστοιχο user interface που χρησιμοποιεί. Με λίγα λόγια, είναι ό,τι ΤΕΛΕΙΟΤΕΡΟ έχω δει σε παιχνίδι του είδους. Εχουν κατορθώσει να συμπεριλάβουν σχεδόν όλες τις λειτουργίες που κάποιος χρήστης θα ήθελε ή θα μπορούσε να φανταστεί. Πολύ βασικό είναι το γεγονός ότι το interface του παιχνιδιού σού επιτρέπει το χειρισμό του με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Θα μαγέψει κάθε χρήστη από την πρώτη στιγμή.

Ολα λειτουργούν τέλεια, εκτός από ένα σημείο, το οποίο, όμως, δεν παύει να είναι πολύ σημαντικό. Αυτό αφορά στη λειτουργία του χάρτη του παιχνιδιού: Στο Dungeon Siege μπορείς να κινείσαι είτε μέσω των κανονικών γραφικών είτε μέσω του χάρτη. Ο τελευταίος σού επιτρέπει να κινείσαι και να πολεμάς κανονικά μέσω αυτού. Το πρόβλημα στο χάρτη εντοπίζεται στο ότι δεν μπορείς να χειριστείς το χάρτη (είτε με zoom in είτε κινώντας τον δεξιά - αριστερά), ώστε να έχεις μία συνολική κάτοψη της περιοχής που έχεις ήδη καλύψει. Το πρόβλημα αυτό θα γίνει πολύ μεγάλο είτε μέσα στις Alpine Caverns είτε στους βάλτους, όπου θα κινείσαι σχεδόν υποχρεωτικά μέσω του χάρτη. Οι περιοχές αυτές, όμως, είναι τόσο μεγάλες και δαιδαλώδεις, που κυριολεκτικά χάνεσαι, μια και δεν μπορείς να έχεις όλη την κάτοψη της περιοχής στα μάτια σου. Δεν καταλαβαίνω γιατί το έχουν κάνει αυτό, αλλά για μένα αποτελεί το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού.

Από τις καλύτερες λειτουργίες του Dungeon Siege είναι το icon που δίνει εντολή στην ομάδα σου να μαζέψει όλα τ' αντικείμενα από το έδαφος, αλλά κι αυτό που αναδιατάσσει τ' αντικείμενα στο inventory σου. Σε αυτό το σημείο πρέπει να προσέξεις ότι


Στα Snow Mountains.


Σε αρκετές περιπτώσεις θα πρέπει να πολεμάς με τα τόξα.

στο inventory το παιχνίδι σού επιτρέπει να κρατάς ένα two-handed όπλο αλλά και μία ασπίδα ταυτόχρονα. Απλώς σημείωσε ότι στην περίπτωση αυτή δεν αξιοποιείς την αμυντική ικανότητα της ασπίδας, αλλά μόνο τις όποιες "extra" λειτουργίες αυτή έχει, π.χ., να προσθέτει πόντους στα διάφορα skills σου.

Το manual του Dungeon Siege είναι πολύ καλό και κατατοπιστικό και σου συνιστώ να το διαβάσεις οπωσδήποτε. Ειδικά ο χάρτης του παιχνιδιού με τις διάφορες περιοχές είναι πολύ χρήσιμος.

ΔΡΑΣΗ & ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Η δράση του παιχνιδιού χαρακτηρίζεται βασικά από δύο πολύ σπουδαίες λέξεις-έννοιες. ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΕΘΙΣΜΟΣ. Αν μέχρι τώρα το Diablo 1 κατείχε τα αδιαμφισβήτητα πρωτεία στον τομέα αυτό, το Dungeon Siege έρχεται και το κοιτά κατευθείαν στα μάτια, διεκδικώντας από αυτό την πρώτη θέση στον εν λόγω τομέα. Το αν το κατορθώνει ή όχι είναι ίσως ζήτημα λεπτομερειών. Το Diablo 1 έχει υπέρ αυτού το γεγονός ότι είναι το πρώτο του είδους και καθαρά dungeon game. Το Dungeon Siege προσφέρει πολύ μεγαλύτερη ποικιλία στη δράση, πολλούς και διαφορετικούς χώρους-κόσμους, διαφορετικά επίπεδα δράσης κι όλα αυτά δίνουν ξεχωριστή γοητεία στο παιχνίδι. Δες τον κόσμο των Goblins και νομίζω ότι θα συμφωνήσεις μαζί μου.

Μειονέκτημα της δράσης είναι το γεγονός ότι αυτή είναι τελείως γραμμική. Δηλαδή πας από την Α περιοχή στη Β, από τη Β στη Γ κ.λπ. Οι πιο σημαντικές περιοχές του παιχνιδιού, χωρίς τ' αντίστοιχα Dungeons, είναι κατά σειρά οι: Cyrpt of the Sacred Blood, Wesrin Cross, Stonebridge, Glitterdelve Mines, Glacern, Alpine Caverns, Dark Forest, Eastern Swamp, Temple Ruins, Fortress Kroth, Cliffs of Fire, Dragon's Rathe και το Castle Ehb.

Η δράση του παιχνιδιού χωρίζεται σε διάφορα chapters και σε κάθε chapter θα πρέπει να φέρεις σε πέρας διάφορες υποαποστολές, έστω κι αν αυτές είναι τις περισσότερες φορές τυπικού χαρακτήρα.

MULTIPLAYER

Δυστυχώς δεν είχα τη δυνατότητα να παίξω το παιχνίδι με κάποιον φίλο, αφού όταν μας το έστειλαν, δεν είχε ακόμη κυκλοφορήσει στην αγορά. Ωστόσο, και το multiplayer mode που δοκίμασα μέσω των υπαρχόντων servers δεν απέδωσε, μια και υπήρχε σημαντικό lag στο Microsoft Zonematch service.

Ισως σε επόμενο τεύχος να γράψω για το multiplayer mode, αν μπορέσω, φυσικά, να έχω μία καλή ευκαιρία για να δοκιμάσω τις δυνατότητές του.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Dungeon Siege είναι βασικά ένα party-based Diablo game που, κατά τη γνώμη μου, επεκτείνει το είδος των action RPGs σε νέα όρια. Τα RPG χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι τελείως υβριδικά. Από την άλλη, το εκπληκτικό interface του, τα κυριολεκτικά απίστευτα γραφικά του και η καταιγιστική δράση του συνθέτουν ένα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει για μέρες μπροστά στον υπολογιστή σας. Σημειώστε ότι το Dungeon Siege είναι πολύ μεγάλο και μην υπολογίζετε ότι μπορείτε να το τελειώσετε σε 3-4 μέρες. Αγοράστε το χωρίς κανέναν δισταγμό και αφεθείτε στη μαγεία που θα σας προσφέρει.

PC

Αν σας άρεσε...



...ξαναπαίξτε τα Diablo ή... αναμείνατε στο ακουστικό σας για τα add-ons και τα Mods του Dungeon Siege, που, όπως δείχνουν τα πράγματα, μάλλον θα είναι μπόλικα και θα έρθουν σύντομα, μια και ο Editor που διατίθεται καθιστά εύκολη την υλοποίησή τους.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΔΡΑΣΗ
96	97	92	85	97	94

Το πρώτο Action RPG από την εποχή του Diablo 1 που αμφισβητεί ευθέως τα πρωτεία του στο ιδιότυπο αυτό είδος παιχνιδιού. Η τελική κρίση είναι, φυσικά, δική σας.


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC®

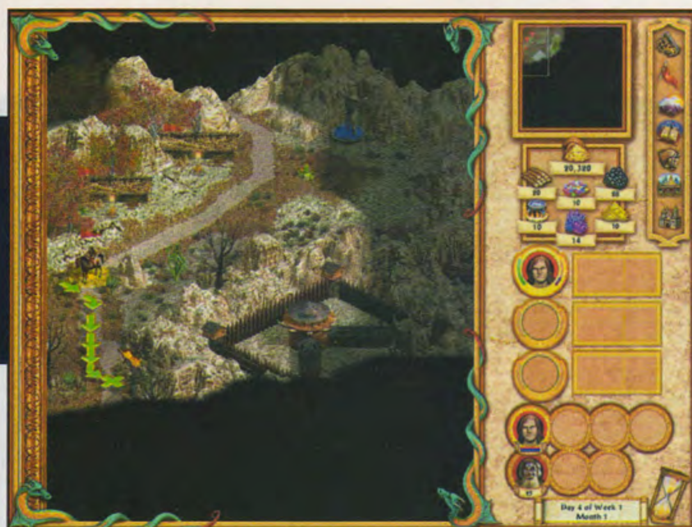
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | WIN 95/98/ME/2000/XP, PENTIUM 300, 128MB RAM, 4MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 750MB HDD



Καλύτερο από ποτέ!

του Ζήση "Demonologist" Παπασπύρου snakemjk@hotmail.com

Επιτέλους, ήρθε! Η συνέχεια της... ηρωικής σειράς Heroes of Might Magic δηλώνει το "παρών" και μας παίρνει τα μυαλά. Επειτα από μία εβδομάδα εξαντλητικών τεστ, μπορούμε να πούμε ότι το δημιούργημα του Jon Van Caneghem είναι απλώς ΕΘΙΣΤΙΚΟΤΑΤΟ!



Η πράσινη γραμμή δηλώνει ότι το μονοπάτι είναι ασφαλές. Αλλά ποτέ δεν ξέρεις τι κρύβεται πίσω από το fog of war!

Θετικά
- Αρκετές αλλαγές/ προσθήκες
- Ομορφη επική μουσική
- Απόλυτος εθισμός!
- Υπερβολικά πολλά skills, spells, units και heroes

Αρνητικά
- Μπορούσαν να είναι καλύτερα τα γραφικά
- Ιδια levels για όλους τους χαρακτήρες
- Παραείναι εθιστικό!

Το HoMM IV είναι άξιος συνεχιστής της σειράς, αποτελεί δε ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής που έχουμε παίξει.

Εκεί που καθόμουν ήρεμος στο PC, παίζοντας το modification που παρουσίασε ο Κόντης στο προηγούμενο τεύχος, δέχθηκα ένα τηλεφώνημα. "Ελα, Snake, σου έχω ειδική αποστολή. Πέρνα από τα γραφεία αμέσως." Προς στιγμήν νόμιζα ότι θα μου παρουσίαζαν τη νέα κολεξιόν μαστιγίων "SatSark 2002", αλλά ήταν κάτι πιο ωραίο... το HoMM IV. Τι να έγινε, άραγε, μετά το δεύτερο sequel;

ΣΕΝΑΡΙΟ

Οπως κάθε series που σέβεται τον εαυτό του έτσι και το Heroes συνεχίζει σεναριακά από εκεί όπου είχε μείνει το Armageddon's Blade. Μέσα στον όλεθρο και τον πανικό του πολέμου, οι δύο αντίπαλοι ήρωες χτυπούν μεταξύ τους τα Sword of Frost και Armageddon's Blade. Το αποτέλεσμα; Να καταστραφεί ολόκληρος ο πλανήτης! Σεισμοί, ηφαιστειακές εκρήξεις, πλημμύρες, όλα τα είχε ο μπαξές. Ετσι, οι άνθρωποι (και τα τέρατα) πέρασαν μέσα από portals σε έναν καινούριο κόσμο, όπου έκαναν ένα νέο ξεκίνημα.

Βέβαια, αυτό που δεν μου αρέσει στο Heroes είναι ότι δεν έχει μία συγκεκριμένη campaign, όπου περνάς τις πίστες τη μία μετά την άλλη και... τερματίζεις το παιχνίδι. Αντιθέτως, διαθέτει πάνω από 30 stand-alone scenarios και 6 campaigns, οι οποίες είναι λίγο πολύ άσχετες μεταξύ τους.

GAMEPLAY

Ας δούμε πρώτα το interface, το οποίο, σε σχέση πάντα με τον προκάτοχό του, έχει αρκετές αλλαγές σχεδιαστικά και όχι μόνο. Η κάθετη μπάρα παρέμεινε στο δεξί μέρος της οθόνης και από πάνω προς τα κάτω έχει τα mini-map, game και system menu, καθώς και άλλες λειτουργίες του παιχνιδιού, τα πορτρέτα των "στρατών" μας και ακριβώς από κάτω τις επιλογές του επιλεγμένου στρατού ή ήρωα.

Ο κέρσορας έχει 2 μορφές, η μία είναι η... "αλογίσια", στην οποία απεικονίζεται, φυσικά, ένα άλογο. Ο συγκεκριμένος κέρσορας δηλώνει ότι μπορείτε να πάτε στο σημείο όπου τον έχετε με ένα διπλό κλικ. Αν το άλογο σηκωθεί "σούζα", τότε μπορείτε να αλληλεπιδράσετε με το σημείο όπου έχετε τον κέρσορα -συνήθως αυτό θα είναι κάποιο κτήριο ή adventure object. Η δεύτερη μορφή του κέρσορα είναι αυτή των σταυρωμένων σπαθιών και είναι μαθηματικά επιβεβαιωμένο ότι κάτω από τον πόντικά σας βρίσκεται ο αντίπαλος! Εάν κάνετε απλό κλικ σε ένα σημείο, θα σχεδιαστεί στην adventure

Αν σας άρεσε...
...παίξτε και τα:
- King's Bounty
- Might and Magic IX

Ξέρετε ότι...
...ο πρόγονος των Heroes of Might and Magic είναι το King's Bounty; Το παιχνίδι δημιουργήθηκε το 1990 από τον Jon Van Caneghem και έχτισε τη βάση για τα Heroes Series. O Caneghem δήλωσε ότι το Heroes IV είναι το παιχνίδι που είχε στο μυαλό του όταν δημιούργησε το King's Bounty.



To Basic Archery skill μπορεί να φανεί χρήσιμο σε έναν barbarian.

You have vanished your foe!

Επεξήγηση interface

Το κάστρο σας

Ο πρώτος των πρώτων... Ο ήρωάς σας!

Resources

Mini-map

Menu - Επιλογές

Λίστα πρώων/groups και κάστρων

Τέλος του γύρου

Αναλυτική περιγραφή του επιλεγμένου group

Χρόνος

screen η πορεία που θα ακολουθήσετε. Η γραμμή που θα σχηματιστεί μπορεί να έχει τρία χρώματα: πράσινο, κίτρινο και κόκκινο. Οταν η γραμμή είναι πράσινη, τότε μπορείτε να κινηθείτε με ασφάλεια, αν η γραμμή γίνει κίτρινη, υπάρχει ο κίνδυνος να σας επιτεθούν, ενώ αν κοκκινίσει, η μονάδα σας δεν έχει τη δυνατότητα να μετακινηθεί στο συγκεκριμένο σημείο μέχρι να τελειώσει η μέρα. Να σημειώσουμε ότι δίπλα στον κέρσορα του αλόγου μερικές φορές εμφανίζεται ένας αριθμός που δείχνει πόσους γύρους χρειάζεται να κάνετε για να φτάσετε σε αυτό το σημείο.

Αρχίζοντας την περιπέτεια, έχετε συνήθως έναν ήρωα και μερικές μονάδες. Στην adventure screen δεν βλέπετε όλες τις μονάδες κάθε group, αλλά μόνο τη δυνατότερη. Για την κατάλληλη ανάπτυξη του στρατού σας θα πρέπει να βρείτε resources, τα οποία παραμένουν τα κλασικά gold, ore, mercury, crystals, gems και sulfur. Ο τρόπος του resource gathering παραμένει λίγο πολύ ο ίδιος. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να βάλετε τη σημαία σας στα mines που βρίσκετε και αυτά θα σας προσφέρουν ένα συγκεκριμένο ποσό πρώτης ύλης ανά ημέρα ή εβδομάδα. Βέβαια, για να βάλετε τη σημαία σας θα πρέπει να πολεμήσετε τα units που έχουν κάνει garrison το κτήριο, καθώς σχεδόν ποτέ δεν βρίσκετε κάποιο χωρίς φρουρά. Μία ευχάριστη προσθήκη είναι το γεγονός ότι οι φρουροί του εκάστοτε κτηρίου μπορούν να κινηθούν και να σας επιτεθούν αν πλησιάσετε το κτήριό τους. Εκτός από τα mines, συναντάμε μία πληθώρα από adventure objects, όπως τα shrines, treasure chests, learning stones και mage towers, τα οποία συνήθως έχουν "καλούδια" και σας βοηθούν στην περιπέτειά σας. Το garrison των κτηρίων έχει βελτιωθεί πολύ, καθώς όλα τα κτήρια έχουν πλέον αυτή τη δυνατότητα, ενώ εκτός από απλές μονάδες μπορείτε να τοποθετήσετε ακόμα και ήρωες, κάνοντας τα structures σας σχεδόν άτρωτα. Αφού μιλήσαμε, όμως, γενικότερα για το gameplay, ας περάσουμε σε κάτι πιο συγκεκριμένο...



Η ανανεωμένη combat screen. Δεν είναι καταπληκτική;



Fan sites

- www.heroes4.org
- www.hmm4.com
- www.mightandmagicguild.com



Τα 31 διαθέσιμα σενάρια θα σας κάνουν παρέα για πολύ καιρό!



Νομίζω ότι πρέπει να επισκεφθώ τον τύπο στο κάτω μέρος της οθόνης.

ΕΚΕΙ ΨΗΛΑ ΣΤΟ ΚΑΣΤΡΟ

Τα κάστρα είναι από τα σημαντικότερα "κτήρια" στο Heroes, καθώς σας προμηθεύουν με μονάδες, ήρωες και αντικείμενα. Οπως και στο προηγούμενο Heroes έτσι και σε αυτό δεν υπάρχουν φυλές αλλά κάστρα. Οι τύποι των κάστρων είναι 6, οι Life, Death, Order, Chaos, Nature και Might. Ανάλογα με τον τύπο του κάστρου αλλάζει και η ονομασία του, οι οποίες είναι αντίστοιχα Haven, Necropolis, Academy, Asylum, Preserve και Stronghold. Οι μονάδες και οι ήρωες που μπορείτε να αγοράσετε από την πόλη εξαρτώνται από τον τύπο της. Τα αρχικά classes είναι 11 και συγκεκριμένα τα Knight και Priest (Haven), Death Knight και Necromancer (Necropolis), Lord και Mage (Academy), Thief και Sorcerer (Asylum), Archer και Druid (Nature) και Barbarian (Might). Τα συνολικά classes είναι 48 και ο ήρωας αναπτύσσει κάποια απ' αυτά ανάλογα με τα skills που μαθαίνει. Ετσι, αν έχει μάθει τέλεια κάποιο από τα Order Magic και Combat, τότε έχουμε έναν Battle Mage. Ανάλογα με το class, έχετε και διάφορες extra δυνατότητες, π.χ., ο Demonologist (Death και Nature Magic) έχει ένα +50 σε όλα τα demon spells. Επιπροσθέτως, τα περισσότερα skills έχουν και απαιτήσεις, π.χ., για να μάθετε το Expert Life Magic, θα πρέπει να έχετε σε expert επίπεδο και τα Healing, Spiritually. Τα skills είναι πάρα πολλά και χωρίζονται σε 9 βασικές κατηγορίες, τα Tactics, Combat, Scouting, Nobility, Life Magic, Order Magic, Death Magic, Chaos Magic και Nature Magic. Η δυνατότητα να αναπτύξει κάποια skills ο ήρωάς μας πραγματοποιείται όταν ανεβαίνει levels ή όταν "ανοίξει" κάποιο adventure object, όπως τα learning stone και treasure chest (με την προϋπόθεση ότι θα κάνετε donate τα χρήματα του θησαυρού). Μια και αναφερθήκαμε στα hero levels, αυτά ανεβαίνουν όσο πολεμάτε. Ειδικότερα, όσο καλύτερος και με περισσότερους πόντους εμπει-







Μια δεύτερη γνώμη

Αν μου πείτε να κρίνω το Heroes 4, δεν θα μπορούσα παρά να το χαρακτηρίσω κάπως έτσι: η τελειότητα στην πιο τέλεια μορφή της! Οσο υπερβολικός και αν ακούγομαι, η αλήθεια είναι ότι την ίδια γνώμη θα έχουν και όλοι οι αληθινοί fans των Heroes, αφού η τέταρτη συνέχεια ικανοποιεί πλήρως. Από την άλλη, κάποιος που θα δοκιμάσει για πρώτη φορά αυτό το "νέκταρ", θα μπορούσε να δυσκολευτεί αρκετά, καθώς το Heroes 4 είναι ένα πολύπλοκο turn based RPG/Strategy, ακόμα και για τα δεδομένα της κατηγορίας του, με την πρώτη επιφανειακή εξοικείωση να έρχεται έπειτα από δεκάδες ώρες αχαλίνωτου gaming. Με την τέταρτη συνέχεια, η New World Computing, πιο ώριμη από ποτέ, ξεπέρασε για άλλη μία φορά τον εαυτό της, κάτι που αναγκαστικά έπρεπε να γίνει ούτως ώστε να καταφέρει να μας δώσει ένα αποτέλεσμα που θα δικαίωνε τόσο το όνομά της όσο και την ιστορία της σειράς. Τελειώνοντας, να πω ένα μεγάλο μπράβο και στην 3DO, η οποία παρά τα όποια οικονομικά προβλήματά της κατάφερε να βγει ασπροπρόσωπη απέναντι στους απανταχού παίκτες. Εν αναμονή, λοιπόν, του patch που θα ξεκλειδώνει το πολυαναμενόμενο multiplayer mode. Farewell.

Νίκος Καραδήμας

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC





Gold is the best SnakeMJK's friend!



Δεξιά αντίπαλος... Αριστερά αντίπαλος... Πάνω αντίπαλος... Κάτω αντίπαλος... Θα μπω στο κάστρο!

ρίας είναι αυτός που σκοτώνετε τόσο πιο καλά για εσάς. Σύμφωνα με έναν πίνακα του manual, το maximum level είναι μόνο 70, δεν ξέρω αν ύστερα απ' αυτό συνεχίζουν τα level ups κατά τον ίδιο ρυθμό, αφού δεν πρόλαβα να φτάσω κάποιον χαρακτήρα μου τόσο ψηλά όταν γράφονταν αυτές οι γραμμές.

Μέσα στα κάστρα μπορείτε να χτίσετε διάφορα κτήρια, ξεχωριστά φυσικά για καθένα απ' αυτά. Συνήθως αυτά είναι τα shipyard, tavern, recruit buildings, caravan, mage guild, purchase building, prison και training buildings. Στο tavern μπορείτε να αγοράζετε έναν ήρωα ανά εβδομάδα. Οι διαθέσιμοι ήρωες διαφέρουν από κάστρο σε κάστρο, κι έτσι μην περιμένετε να βρείτε μάγους στο Stronghold. Το caravan σάς επιτρέπει να κινείστε από πόλη σε πόλη με εκπληκτική ταχύτητα, το μόνο που χρειάζεστε είναι... μια δεύτερη πόλη υπό την κατοχή σας. Επίσης, υπάρχουν διάφορα κτήρια στα οποία μπορείτε να κάνετε recruit διάφορες μονάδες. Τα recruit buildings έχουν ένα growth rate, π.χ., 10 Skeletons την ημέρα. Αυτός ο αριθμός μπορεί να αλλάξει, αναπτύσσοντας το κάστρο σας και ειδικά skills στους ήρωές σας. Στο mage guild μπορείτε να μάθετε τα απαραίτητα για τη μάχη spells. Οπως και σε όλα τα κτήρια έτσι και σε αυτό τα διαθέσιμα spells διαφέρουν από κάστρο σε κάστρο.

Κάθε spell έχει 5 levels, ενώ μερικά απαιτούν τη γνώση από τον ήρωα συγκεκριμένων skills. Στο purchase building μπορείτε να αγοράσετε ασπίδες, ξίφη, φιλτράκια και άλλα παρόμοια για να μετατρέψετε σε αστακούς τους ήρωές σας. Στη φυλακή τοποθετούνται όλοι οι αντίπαλοι ήρωες που πττήθηκαν στο πεδίο της μάχης, κάτι που γίνεται για δύο λόγους. Κατ' αρχάς, για να βγάλετε από τη μέση έναν ήρωα και να μην αφήσετε τον αντίπαλο να τον κάνει resurrect και, κατά δεύτερον, αν τον κρατήσετε στη φυλακή είναι πολύ δύσκολο να τον απελευθερώσει ο αντίπαλος, καθώς θα πρέπει να κατακτήσει ένα ολόκληρο κάστρο. Τελειώνοντας με τα κτήρια, έχουμε διάφορα special buildings τα οποία δίνουν extra δυνάμεις στους ήρωες, όπως +3 στο attack. Τέλος, για να χτίσετε ένα κτήριο, δεν αρκεί να έχετε τα απαραίτητα resources, διότι κάποια κτήρια απαιτούν την παρουσία κάποιων άλλων.



On-line gaming

Δυστυχώς, το multiplayer δεν είναι διαθέσιμο στο παιχνίδι, τουλάχιστον προσωρινά. Η 3DO θα βγάλει μέσα στις επόμενες εβδομάδες το patch που θα προσθέτει τη δυνατότητα για multiplayer. Σύμφωνα με πηγές, τα διαθέσιμα modes θα είναι τα hot seat, local network (6 players) και Internet game μέσω game servers.



ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

Η combat screen έχει αλλάξει εντελώς. Καθώς μπορείτε να δείτε και στα screenshots, η οπτική γωνία έχει πλέον μεγάλη κλίση και δεν βλέπετε τις μονάδες από τα πλάγια όπως γινόταν παλαιότερα. Αυτό είναι πάρα πολύ καλό, αφού μπορείτε να κινείστε πολύ καλύτερα και πιο αποτελεσματικά στο πλήρες τρισδιάστατο περιβάλλον του combat screen. Πλέον ο ήρωας δεν κάθεται σε μία γωνία και κάνει μόνο spells, αλλά ξεχύνεται στη μάχη μαζί με τις υπόλοιπες μονάδες. Οι επιλογές της combat screen είναι οι cast spell, defend, wait, preferred action, auto combat, combat settings, retreat και surrender. Με την defend, διατάζετε τις μονάδες σας να αμυνθούν, με αποτέλεσμα να έχουν ένα -20% σε περίπτωση επίθεσης στον συγκεκριμένο πάντα γύρο. Με τη retreat υποχωρείτε σώζοντας μόνο τους ήρωές σας και θυσιάζοντας τις υπόλοιπες μονάδες. Με τη surrender προσπαθείτε να δωροδοκήσετε τον αντίπαλο για να σας αφήσει να φύγετε. Για να γίνει το τελευταίο, θα πρέπει κάποιος από τους ήρωές σας να έχει αναπτύξει τα charm και diplomacy skills.

Αν νικήσετε, παίρνετε όλα τα artifacts που είχε ο αντίπαλος και παρομοίως αν χάσετε, ο αντίπαλος παίρνει τα δικά σας. Εάν σκοτωθεί κάποιος ήρωας κατά τη διάρκεια της μάχης, μπορείτε να τον κάνετε resurrect με το αντίστοιχο spell. Αν, βέβαια, δεν έχετε κάποιον μάγο στην "παρέα" που να έχει στο spell book του το συγκεκριμένο spell, θα χρειαστεί να τον μεταφέρετε στην κοντινότερη πόλη για να γίνει το απαραίτητο resurrection. Ελα, όμως, που υπάρχει η περίπτωση να χάσετε (ναι, αλήθεια λέω)! Τότε ο αντίπαλος μεταφέρει τον ήρωά σας στις φυλακές του κάστρου του και για να τον πάρετε πίσω, θα πρέπει να το κατακτήσετε. Σκούρα τα πράγματα, ε;

Οι μάχες δεν εξελίσσονται μόνο στα λαγκάδια και στις πεδιάδες, καθώς έχουμε ακόμα δύο είδη μάχης, τα siege και see combat. Το πρώτο είδος λαμβάνει χώρα όταν επιτίθεσθε σε ένα κάστρο ή ένα φυλάκιο, όπου οι αμυνόμενοι βρίσκονται πίσω από τείχη. Οι τελευταίοι μπορούν να επιτεθούν μέσα από τα τείχη, αν ο εχθρός πλησιάσει αρκετά, ενώ από την άλλη οι... επίδοξοι κατακτητές θα πρέπει πρώτα να καταστρέψουν την ξύλινη πόρτα που τους χωρίζει από τα θύματά τους για να επιτεθούν. Φυσικά, οι μονάδες με δυνατότητα flying μπορούν να πετάξουν επάνω από τα προστατευτικά τείχη, όπως γίνεται και στις κάρτες Magic. Αν, τώρα, οι αμυνόμενοι είναι δυνατότεροι, ανοίγουν μόνοι τους την πόρτα για να τελειώνουν μια ώρα αρχύτερα. Το δεύτερο είδος μάχης είναι το see combat, το οποίο λαμβάνει χώρα αν δύο αντίπαλα πλοία συναντηθούν. Τότε το ένα πλοίο πλευρίζει το άλλο και αρχίζει η μάχη.

TA CLASSES

	Tactics	Combat	Scouting	Nobility	Life Magic	Order Magic	Death Magic	Chaos Magic	Nature Magic
Tactics	***Knight or Death Knight***	General	Field Marshal	Lord Commander	Crusader	Illusionist	Reaver	Pyromancer	Warden
Combat	General	***Barbarian or Archer***	Ranger	Warlord	Paladin	Battle Mage	Assassin	Fireguard	Beastmaster
Scouting	Field Marshal	Ranger	***Thief***	Guildmaster	Prophet	Seer	Ninja	Fire Diviner	Bard
Nobility	Lord	Warlord	Guildmaster	***Lord***	Cardinal	Wizard King	Dark Lord	Witch King	Beast Lord
Life Magic	Crusader	Paladin	Prophet	Cardinal	***Priest***	Monk	Dark Priest	Heretic	Summoner
Order Magic	Illusionist	Battle Mage	Seer	Wizard King	Monk	***Mage***	Shadow Mage	Wizard	Enchanter
Death Magic	Reaver	Assassin	Ninja	Dark Lord	Dark Priest	Shadow Mage	***Necromancer***	Lich	Demonologist
Chaos Magic	Pyromancer	Fireguard	Fire Diviner	Witch King	Heretic	Wizard	Lich	***Sorcerer***	Warlock
Nature Magic	Warden	Beastmaster	Bard	Beast Lord	Summoner	Enchanter	Demonologist	Warlock	***Druid***

Σημείωση: Με έντονους χαρακτήρες φαίνονται τα 11 starting classes.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, σχεδιασμένα με μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια. Το όλο περιβάλλον της adventure screen είναι ψευδό3D, με 3D renderings για τις μονάδες. Οι μεγάλες αλλαγές στον τομέα των γραφικών έχουν γίνει στην combat screen, όπως προαναφέραμε, όπου έχει αλλάξει η οπτική γωνία, καθώς οι μονάδες είναι πλήρως τρισδιάστατες σε αυτήν την οθόνη.



Μετά τη μικρή απογοήτευση που είχαμε από τον ήχο του Heroes 3, η New World Computing έπρεπε να βάλει τα δυνατά της για το καλύτερο αποτέλεσμα. Η μουσική σε γενικές γραμμές είναι αρκετά καλή, χωρίς όμως να μας ενθουσιάζει, όπως αυτή του Heroes 2. Έχει επικό χαρακτήρα και ταιριάζει απόλυτα στο είδος και στην πλοκή του παιχνιδιού. Δεν κουράζει και κρίνεται απολύτως αναγκαία. Δοκίμασα να την απενεργοποιήσω και το παιχνίδι ήταν απλώς χάλια!

ΓΕΝΙΚΑ

Το HoMM IV είναι ένας άξιος συνεχιστής της σειράς, αποτελεί δε σίγουρα ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής που έχουμε παίξει και το μόνο που μένει είναι να δούμε αν θα έχει την ανάλογη εισπρακτική επιτυχία. Εγώ, πάντως, σας προειδοποίησα... PC



Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΑΛΛΑΓΕΣ
91	80	88	94	95	90

Δεν θα ξεκολλήσετε με τίποτα από το Heroes IV!


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

STAR WARS
JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ WINDOWS 95 OSR2/98/ME/2000/XP, DIRECTX 8.1, PENTIUM II Ή ATHLON 400MHz, 128MB RAM, 16MB OPENGL ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 16-BIT DIRECTX 8.x ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, CD-ROM 4x, 700MB ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ



Επιτέλους, η Δύναμη είναι μαζί μας!



Διαβάστε την πλήρη λύση του παιχνιδιού στο συνοδευτικό CD-ROM.

του Παναγιώτη Λιβιτσάνου panli@otenet.gr

Οσοι αγάπησαν το "διαμάντι" της LucasArts με το όνομα Jedi Knight καθώς και οι φίλοι του "Πολέμου των Αστρων" περίμεναν αγόγγυστα αρκετά χρόνια μέχρι να εμφανιστεί ένα αξιόλογο παιχνίδι που να βασίζεται στο μύθο του Star Wars. Με το Jedi Knight 2, όμως, η εταιρεία δεν έχει σκοπό μόνο να αποζημιώσει τους φανατικούς που παραμέλησε, αλλά και να προσελκύσει το ενδιαφέρον όλων των οπαδών των παιχνιδιών προοπτικής πρώτου προσώπου, προσφέροντάς τους μια εμπειρία που είναι ικανή από μόνη της να τους κάνει Star Wars φαν!





Ενα AT-ST ενάντια στον Kyle. Οπως ο Δαβίδ με τον Γολιάθ.



Μια επίθεση από πυροβολείο μπορεί να μοιάζει ασφαλής αλλά δεν είναι πάντα...

Θετικά

- Εικαστικός και τεχνικός σχεδιασμός
- Σχεδιασμός επιπέδων με φαντασία
- Εξυπνη δράση
- Φοβερή χρήση του φωτόσπαθου
- Η Δύναμη και οι μορφές της
- Ισορροπημένος οπλισμός
- Αληθοφανής AI
- Multiplayer modes
- Μοναδική εμπειρία μαχών που ξεφεύγει από τα τετριμμένα

Αρνητικά

- Σχετικά γραμμικός σχεδιασμός πλοκής και επιπέδων
- Ελλειψη επιλογής σκοτεινής ή φωτεινής πλευράς
- Κάποια γραφικά bugs
- Εχουμε εθιστεί και θέλουμε κι άλλο!

Στην οθόνη μας παρακολουθούμε μια γραφική πανδαισία, εκθαμβωτικές μάχες και έναν εικαστικό σχεδιασμό που μας μεταφέρει σε έναν γαλαξία πολύ, πολύ μακρινό.

Η πλοκή του Jedi Knight 2 λαμβάνει χώρα 10 χρόνια μετά τα γεγονότα της Κοιλάδας των Jedi και το θάνατο του πατέρα του Kyle Katarn, ενός από τους σημαντικότερους "αφανείς" ήρωες της Star Wars μυθολογίας, και ενώ ο ήρωας έχει χάσει την επαφή του με τη Δύναμη. Πλέον ο Kyle έχει νέα βοηθό (άφησε μάλλον τη Mara Jade ή το αντίθετο...), με την οποία συνταξιδεύει σε μια αναγνώριση ρουτίνας στον πλανήτη Kejim όταν η Mon Mothma τους προειδοποιεί ότι πιθανόν να μην είναι και τόσο φιλόξενα τα πράγματα εκεί. Περίπου 14 χρόνια μετά το θάνατο του Αυτοκράτορα στη μάχη του Endor, νοσταλγοί της πάλαι ποτέ ένδοξης Αυτοκρατορίας, οι "Imperial Remnant", αναστατώνουν πού και πού τη New Republic. Υπάρχουν ενδείξεις ότι κάποιοι απ' αυτούς έχουν παρουσία στην περιοχή, ενώ τα πράγματα περιπλέκει η μετάδοση ενός σήματος που αναφέρει τη Valley Of The Jedi και κάποιους "Reborn". Κάπως έτσι ξεκινάει μια απλή, χωρίς πολλές ανατροπές, αλλά αρκετά σφιχτοδεμένη ιστορία που συνοδεύει στενά το gameplay και τις κινήσεις του παίκτη από την αρχή έως το τέλος, διατηρώντας αμείωτο το ενδιαφέρον του. Στη συνέχεια της πλοκής εμπλέκεται φυσικά η Δύναμη, οι κρύσταλλοι που χρησιμεύουν στην κατασκευή φωτόσπαθων, αλλά και η θρυλική Ακαδημία των Jedi, η οποία επαναλειτούργησε μετά τη θέσπιση της New Republic. Ο Kyle Katarn παραμένει και σε αυτό το επεισόδιο ένα σύμβολο φιλελευθερισμού, που απαρνείται οποιαδήποτε δέσμευση περί "φωτεινής" και "σκοτεινής" πλευράς, κάτι το οποίο του προσδίδει τη γοητεία που πάντα είχε ως χαρακτήρας.

ΓΟΗΤΕΥΤΙΚΟ ΟΣΟ ΕΝΑ ΦΩΤΟΣΠΑΘΟ

Χρησιμοποιώντας μια τροποποιημένη μηχανή γραφικών του Quake III: Arena, οι προγραμματιστές της Raven προσάρμοσαν τις γραφικές δυνατότητες της βραβευμένης μηχανής της ID στον κόσμο του "Πολέμου των Αστρων". Αποτέλεσμα, ως επί το πλείστον στην οθόνη μας να παρακολουθούμε μια γραφική πανδαισία, εκθαμβωτικές μάχες και έναν εικαστικό σχεδιασμό που μας μεταφέρει σε έναν γαλαξία πολύ πολύ μακρινό. Οι εκλάμψεις και οι καπνοί από τη χρήση των όπλων, οι φωτισμοί και ιδίως ο εξαιρετικά λεπτομερής σχεδιασμός του lightsaber και της χρήσης του, το οποίο δεν έχει τίποτε απολύτως να ζηλέψει απ' αυτά που βλέπουμε στις τελευταίες ταινίες του Lucas, ξεπέρασαν και τις πιο αισιόδοξες προβλέψεις μας. Επιπλέον, τα πρόσωπα των χαρακτήρων δείχνουν πολύ αληθοφανή και σχηματίζουν πειστικές εκφράσεις, αν και κάπως χοντροκομμένες σε μερικές περιπτώσεις. Αυτό, όμως, που ξεπερνάει κάθε προηγούμενο και προκαλεί επιφωνήματα ενθουσιασμού σε λάτρεις και μη του "Πολέμου", είναι το animation των χαρακτήρων και των

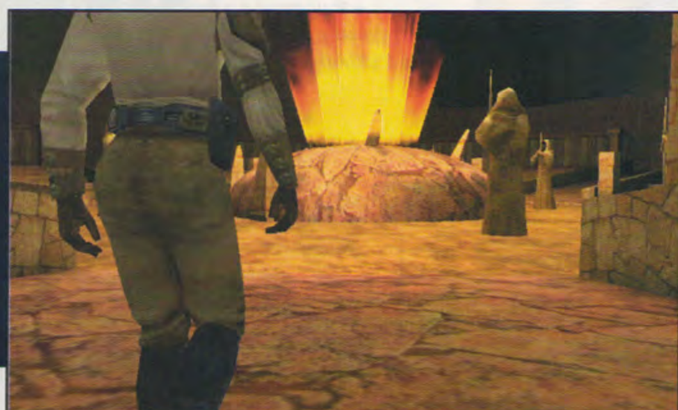
Ξέρετε ότι...

...η Raven μετέφερε μεγάλο κομμάτι της τεχνογνωσίας της από τη λεπτομερή δουλειά που είχε κάνει στο Soldier Of Fortune; Αναμένουμε από την ίδια εταιρεία το Soldier Of Fortune 2 πολύ σύντομα.





Οι prerendered κινηματογραφικές σκηνές δράσης είναι αρκετά καλοφτιαγμένες.



Ο Kyle επιστρέφει στη Valley Of The Jedi για να ανακτήσει τις Δυνάμεις του.

αντικειμένων του Jedi Knight 2. Τόσο η κίνηση του Kyle όσο και των δεκάδων εχθρών αποδίδεται με έναν ανεπανάληπτης αληθοφάνειας τρόπο, η ποικιλία δε των αντιδράσεών τους όταν δέχονται πυρά ή όταν σκοτώνονται ξεπερνά σε φαντασία οτιδήποτε έχουμε δει μέχρι τώρα και πιθανόν αυτά που θα δούμε και στο άμεσο μέλλον. Πρόκειται για μια δουλειά αξιοθαύμαστη, η οποία αξίζει από μόνη της ειδική ανάλυση.

Μοναδικό ψεγάδι που παρατηρήσαμε στον τομέα της τεχνικής απεικόνισης είναι το γεγονός ότι οι ακτίνες από τα όπλα και τα laser δεν φωτίζουν τις σκοτεινές περιοχές, όπως θα ήταν λογικό, με συνέπεια το παιχνίδι να χάνει κάπως σε ρεαλισμό (ακόμα και το Jedi Knight 1 υποστήριζε αυτή τη δυνατότητα), καθώς και κάποια μικρά bugs.

Ιδιαίτερη μνεία αξίζει, φυσικά, και ο ηχητικός σχεδιασμός του παιχνιδιού, καθώς περιέχει όλους τους ήχους που ακούγονται στα Star Wars με απόδοση υψηλής πιστότητας και ακρίβειας. Εντύπωση προκαλεί η ποικιλία των ήχων που σχετίζονται με το φωτόσπαθο και η τεχνική αρτιότητά τους καθώς και η τρισδιάστατη ακουστική συμπεριφορά του παιχνιδιού. Επίσης, οι προσεγμένες ομιλίες των ηθοποιών κατά τη διάρκεια των ενδιάμεσων σκηνών αλλά κυρίως κατά τη διάρκεια της δράσης ("You Rebel Scum" κ.λπ.) συμβάλλουν στη Star Wars ατμόσφαιρα. Τέλος, η βραβευμένη μουσική του Williams, που έχει επιτυχώς μιξαριστεί για τις ανάγκες του παιχνιδιού, είναι πανταχού παρούσα και εναλλάσσεται δυναμικά με εξαιρετικό τρόπο ανάλογα με την κατάσταση που επικρατεί.

ΟΙ 8 ΒΑΣΙΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΔΥΝΑΜΗΣ

Ας δούμε τις 8 βασικές μορφές Δύναμης που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο Kyle στο παιχνίδι, η ισχύς των οποίων κυμαίνεται από επίπεδο (rank) 1 έως 3 ανάλογα με την εμπειρία του παίκτη. Είναι αξιοσημείωτο πως όλες οι force powers έχουν τη δική τους μαγεία και είναι ιδιαίτερα χρήσιμες.



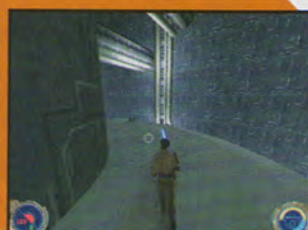
Force Jump: Η πιο χρησιμοποιημένη μορφή Δύναμης, όπου ο παίκτης στο επίπεδο 3 μπορεί να πηδήξει 8 φορές ψηλότερα από το κανονικό.



Force Push: Μια πολύ χρήσιμη μορφή Δύναμης, η οποία μπορεί να απωθήσει αντικείμενα και εχθρούς, καθώς και να σπάσει το φαινόμενο του "κλειδώματος" των φωτόσπαθων στις μονομαχίες με τους Jedi.



Force Pull: Αποσπάστε εξ αποστάσεως τα όπλα των εχθρών σας για αρχή και στη συνέχεια "τραβήξτε" ολόκληρες στρατιές από εχθρούς και πετσοκόψτε τους με το lightsaber. Μία από τις πιο διασκεδαστικές μορφές της Δύναμης!



Force Speed: Με τη μορφή αυτή οι κινήσεις του παίκτη επιταχύνονται μέχρι 100%, κάτι που μπορεί να σας βοηθήσει σε πάρα πολλές περιπτώσεις.



Mind Trick: Κάντε τους εχθρούς σας να μπερδευτούν ή αργότερα να συμμαχήσουν μαζί σας ενάντια στους αντιπάλους σας. Πολύ χρήσιμη Δύναμη ειδικά σε επίπεδα με στενούς διαδρόμους και μικρές αίθουσες ή όταν χρειάζεται μια πιο "stealth" προσέγγιση.



Force Heal: Με το Force Heal ο Kyle ανακτά μονάδες ζωής, χάνοντας προσωρινά μονάδες ενέργειας Δύναμης.



Force Grip: Στο επίπεδο 3 της ισχύος αυτής της μορφής, μπορείτε να σηκώσετε τους εχθρούς σας και να τους κατευθύνετε με ταχύτητα επάνω σε βράχια ή να τους πετάξετε στο κενό εξολοθρεύοντάς τους με έναν "αλά Darth Vader" τρόπο!



Force Lightning: Μια απόλυτη μορφή σκοτεινής Δύναμης, με την οποία ο παίκτης εκτοξεύει κεραυνοβόλα ενέργεια στους εχθρούς του, σκορπώντας το θάνατο. Για την ιστορία, το χρησιμοποίησε ο Palpatine στο Death Star 2 ενάντια στο Luke.



Θα συναντήσετε οικεία πρόσωπα όπως ο Luke Skywalker και ο Lando Calrissian στη διάρκεια του παιχνιδιού.



Τα ακροβατικά του Kyle είναι απλώς μέρος της Jedi ζωής του!

ΠΕΡΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΕΠΙΠΕΔΩΝ

Το σήμα κατατεθέν του Jedi Knight ήταν ο αξεπέραστος ακόμα και για τα τωρινά δεδομένα σχεδιασμός επιπέδων, με τα πανύψηλα επιβλητικά κτήρια, τα εντυπωσιακά σκηνικά και τις έξυπνες σκηνές δράσης. Με ανακούφιση παρατηρήσαμε ότι η παράδοση αυτή συνεχίζεται επάξια και στο Jedi Knight 2. Ο παίκτης, κατά τη διάρκεια της περιπετειώδους αναζήτησής του στα εκτενή επίπεδα του παιχνιδιού, που περιλαμβάνουν από εσωτερικά διαστημόπλοιων μέχρι βαλτώδη δάση, θα βρεθεί αντιμέτωπος με δεκάδες προκλήσεις, ενώ δεν είναι λίγες οι φορές που θα αναγκαστεί να σκεφτεί προσεκτικά προτού προχωρήσει. Αυτό σημαίνει ότι το Jedi Knight 2 δεν είναι σε καμιά περίπτωση ένα απλοϊκό fps, όπου προχωράτε, ανοίγετε πόρτες και βαράτε αδιάκοπα εχθρούς. Όλα έχουν προβλεφθεί κατά τέτοιο τρόπο ώστε αρκετές πίστες να λειτουργούν λίγο ως πολύ ως γρίφοι, ενώ οι εχθροί και οι σύμμαχοι να βρίσκονται κατάλληλα τοποθετημένοι για να σας δυσκολέψουν αλλά και να σας δώσουν ιδέες για το προς τα πού θα πορευθείτε. Ο παίκτης, ως Kyle Katarn, θα βρεθεί να κινείται εν μέσω μαχών, θα κυκλοφορήσει σε χώρους εμπνευσμένους από το περιβάλλον του "Πολέμου των Αστρων" και θα αντιμετωπίσει από "απλούς" stormtroopers μέχρι μηχανοκίνητα AT-STs, ενώ φλεγόμενα Tie Fighters και X Wings θα μάχονται στους αιθέρες. Πολλές φορές, στην αρχή, θα αισθανθείτε ότι είστε τόσο μικρός, ένας άσημος μαχητής που κινείται κρυφά και με πανουργία για να υπονομεύσει τα τελευταία απομεινάρια της Αυτοκρατορίας, με όπλο ένα πρωτόγονο blaster. Αργότερα, όμως, μετά τις πρώτες δύο εισαγωγικές πίστες και μόλις αποκτήσετε τις πρώτες μορφές της Δύναμης (force powers) και το φωτόσπαθό σας, θα αντιληφθείτε τη σημασία της αποστολής σας.

ΟΙ ΜΑΧΕΣ, ΤΑ ΟΠΛΑ ΚΑΙ ΤΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Μπορεί να υπάρχουν και στιγμές περισυλλογής του παίκτη στο παιχνίδι, όμως, ως επί το πλείστον οι μάχες θα είναι ασταμάτητες και οι εχθροί πολλοί και αδίστακτοι. Μέχρι το μέσον του παιχνιδιού περίπου θα έχετε στη διάθεσή σας 8 καλά ισορροπημένα όπλα, που κυμαίνονται από ενεργειακά (Bryar Pistol, Blaster Rifle, Heavy Repeater) μέχρι ρουκετοβόλα (Golan Arms) και βομβίδες (τα γνωστά μας Thermal detonators), τα οποία θα τύχει να χρησιμοποιήσετε σε διάφορες ευκαιρίες και με τον τρόπο που εσείς θέλετε. Υπάρχουν περιπτώσεις που ακόμα και στις τελευταίες πίστες θα προστρέξετε στο αργό αλλά ακριβές Bryar pistol για να επιβιώσετε. Επίσης, αξίζει να αναφερθεί ότι το σύστημα τοπικού τραυματισμού που έχει σχεδιάσει η Raven είναι από τα αρτιότερα και λειτουργικότερα που έχουμε δει, και ανάλογα με το πού στοχεύετε τον εχθρό το



Μια δεύτερη γνώμη

Είναι απίστευτο τι γραφικά θαύματα έκαναν οι προγραμματιστές της Raven με τη μηχανή γραφικών του Team Arena! Το παιχνίδι είναι κορυφαίο, τελείως διαφορετικό από όποιο 3D Action έχετε δει μέχρι τώρα και σας συνιστώ να το αγοράσετε με κλειστά μάτια. Από κάτι τέτοιους τίτλους το σύμπαν του Star Wars γίνεται ακόμα πιο ισχυρό. Είναι το πρώτο παιχνίδι στο οποίο είστε ουσιαστικά Jedi, με ούλες τις δυνάμεις και ούλα τα κόλπα. Το τερμάτισα μέσα σε τρεις μέρες και το έπαιξα ξανά έτσι για να ηρεμήσω... ΠΩΡΩΣΗ!

Νίκος Κόντης



Από το παιχνίδι δεν λείπει και το όπλο sniper, με τη μορφή του disruptor rifle, το οποίο εξαερώνει τα θύματά του!




Επίδειξη πυγμής και αντοχής από τους μονομάχους όταν κλειδώνουν τα φωτόσπαθα...

αποτέλεσμα και η αντίδρασή του θα είναι διαφορετικά. Παράλληλα με τον οπλισμό, θα χρησιμοποιήσετε και κάποια πολύ έξυπνα gadgets που θα προστεθούν στο inventory σας καθώς προχωρείτε, όπως το probe και το sentry, τα οποία θα σας βοηθήσουν ιδιαίτερα όταν βρεθείτε σε ώρα ανάγκης ως πιστοί συμπολεμιστές! Γενική διαπίστωση είναι ότι ακόμα και αν έχετε τραυματιστεί βαριά ή δεν έχετε ammo για να αμυνθείτε, πάντα θα υπάρχει κάποιος τρόπος για να επανακάμψετε και να νικήσετε χωρίς να αναγκαστείτε να κάνετε load!

Κάθε χαρακτήρας που θα συναντήσετε στο JK2, φιλικός ή εχθρικός, έχει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του, τα αδύναμα και ισχυρά σημεία του, τα οποία απαιτούν μια ειδική μεταχείριση από τον παίκτη. Επίσης, ξέρει να χειρίζεται συγκεκριμένα είδη όπλων και κινείται διαφορετικά από τους υπόλοιπους. Αυτό ισχύει από το πιο ασήμαντο ρομπότ μέχρι τον πιο ισχυρό Jedi που θα γνωρίσετε στο παιχνίδι και γίνεται με έναν τρόπο που ο παίκτης δεν μπορεί να προβλέψει εύκολα. Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με την κορυφαία τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών- bots, καθιστά το JK 2 ένα από τα αρτιότερα δομημένα παιχνίδια "χαρακτήρων" που έχουμε παίξει στο χώρο των fps. Η ποικιλία των αντιδράσεών τους ανάλογα με την απειλή που δέχονται, ο τρόπος με τον οποίο καλύπτονται, ανασυγκροτούνται ή περικυκλώνουν τον Kyle είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά της AI που θα σας καταπλήξουν.

ΤΟ ΦΩΤΟΣΠΑΘΟ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΣΑΣ!



Το φωτόσπαθο στο Jedi Knight 2 έχει πολλές χρήσεις και όσο περισσότερο το γνωρίσετε τόσο καλύτερα για εσάς. Κατ' αρχάς, λειτουργεί σε 3 modes. Το πρώτο λέγεται medium mode και είναι κατάλληλο όταν μάχεστε ενάντια σε πολλούς Jedi, το δεύτερο είναι το fast mode, που βοηθάει στις μάχες ενάντια σε πολλούς εχθρούς οι οποίοι δεν είναι Jedi, και το τρίτο είναι το Strong mode, τα χτυπήματα του οποίου αν και πιο αργά, είναι πανίσχυρα και μπορούν να εξουδετερώσουν τους πιο ισχυρούς Dark Jedi. Η εναλλαγή των modes αυτών γίνεται με το πλήκτρο "L" μόλις αποκτήσετε την κατάλληλη πείρα στο παιχνίδι. Ανάλογα με το πώς κινείστε (strafe, jump) και με το συνδυασμό πλήκτρων, μπορείτε να επιτύχετε ελαφρώς διαφορετικά αποτελέσματα στις επιθέσεις σας. Επίσης, το φωτόσπαθο λειτουργεί ως μια αποτελεσματική ασπίδα ενάντια στις ενεργειακές βολές των εχθρών και, μάλιστα, στο επίπεδο 3 μπορείτε να κατευθύνετε τις βολές αυτές πίσω στους ίδιους! Αναφορά κάναμε ήδη στο πιο εντυπωσιακό και πιο χρήσιμο σε πολλές περιπτώσεις είδος επίθεσης, μια και συνδυάζεται με άλματα και άλλες μορφές Δύναμης, το saber throw, με το οποίο το φωτόσπαθό σας γίνεται ένα είδος ελεγχόμενου βλήματος που εξοντώνει όποιον αντίπαλο βρίσκεται στο διάβα του. Τέλος, κατά τη διάρκεια των μονομαχιών με άλλους Jedi, το φωτόσπαθο συγκρούεται με τα άλλα, προστατεύοντας τον κάτοχό του από άμεσο πλήγμα. Κατά τη διάρκεια αυτών των κρούσεων πολλές φορές τα lightsabers "κλειδώνουν" (lock), οπότε ο παίκτης, ανάλογα με την ισχύ του, υποκύπτει ή υπερισχύει του αντιπάλου του.



Κάθε Jedi κατασκευάζει μόνος του τις περισσότερες φορές το φωτόσπαθό του με τη βοήθεια ειδικών κρυστάλλων. Το φωτόσπαθο του Darth Vader που απεικονίζεται δίπλα, εκτός των άλλων, ενσωματώνει ειδικά πλήκτρα τα οποία αυξάνουν την ένταση και το μέγεθός του. Ισως μια καλή ιδέα για το JK 3...

ΤΟ ΦΩΤΟΣΠΑΘΟ ΚΑΙ ΟΙ ΜΟΡΦΕΣ ΤΗΣ ΔΥΝΑΜΗΣ

Και αν τα προαναφερθέντα σάς έδωσαν την εντύπωση ενός πολύ καλού συνόλου, δεν ήταν παρά ένα μικρό τμήμα του όλου παιχνιδιού. Γιατί η ουσία του Jedi Knight 2, η μεγαλύτερη επένδυση της Raven και ο λόγος για τον οποίο ο τίτλος είναι τόσα χρόνια στα σκαριά, είναι το φωτόσπαθο και η Δύναμη. Πραγματικά, αμφιβάλλουμε αν έχει υπάρξει όπλο που να έχει τύχει ενός σχεδιασμού τέτοιας ακρίβειας και αποτελεσματικότητας όσο το φωτόσπαθο στο Jedi Knight 2 σε οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι. Επειτα από λίγες ώρες ενασχόλησης μαζί του, το lightsaber θα γίνει η προέκταση του mouse σας, θα το αισθάνεστε, θα κινείστε, θα αμύνεστε και θα επιτίθεστε με το απόλυτο όπλο των Jedi. Εκτός από τη χρήση του ως ξίφους, το lightsaber λειτουργεί και ως ένα πανίσχυρο όπλο βολών το οποίο εκτινάσσεται και ελέγχεται στον αέρα, κόβοντας και θερίζοντας κά-



Εκτός από εχθρούς θα βρείτε και συμμάχους που θα σας βοηθήσουν ενεργά στο παιχνίδι.



Με τα electrobinoculars μπορείτε να δείτε με ακρίβεια τι συμβαίνει χιλιόμετρα μακριά.





Οι μάχες με τους Jedi reborn είναι οι πιο εντυπωσιακές και έντονες.

θε λογής εχθρούς και αφήνοντας διάσπαρτα μέλη στο έδαφος. (Ποιος είπε ότι επειδή δεν έχει αίμα το παιχνίδι, δεν είναι βίαιο με τον δικό του τρόπο;) Από τη στιγμή που θα το κάνετε δικό σας, μέσα από μια σειρά δοκιμασιών, θα μπορείτε, αν επιθυμείτε, να ολοκληρώσετε το παιχνίδι μόνο με τη χρήση αυτού και, βέβαια, των μορφών Δύναμης που ενισχύονται με την πάροδο του χρόνου.

Η πιο σημαντική διαφοροποίηση του Jedi Outcast από το Dark Forces 2 (aka Jedi Knight) είναι το γεγονός ότι πλέον δεν μπορείτε να "επιλέξετε" πλευρά στο παιχνίδι, ακολουθώντας μια πιο επιθετική (σκοτεινή) ή μια πιο φιλειρηνική συμπεριφορά (φωτεινή πλευρά). Πλέον οι Δυνάμεις που θα αποκτήσετε είναι καθορισμένες και οχτώ στον αριθμό.

Εκεί όπου φαίνεται η πραγματική δύναμη του τίτλου και παρουσιάζονται δεδομένα που δεν έχουν εμφανιστεί ποτέ ξανά στο PC Gaming, είναι ο συνδυασμός του φωτόσπαθου και της Δύναμης σε μονομαχίες ενάντια σε άλλους εχθρούς Jedi. Οι μάχες αυτές είναι με μια λέξη συγκλονιστικές και κυριεύουν τα συναισθήματα του παίκτη, ενώ κάποιες απ' αυτές του μένουν αξέχαστες. Ισως φανεί υπερβολικό αλλά αξίζει να αγοράσει κανείς το παιχνίδι μόνο και μόνο γι' αυτές. Ευτυχώς, οι ανελέητες συγκρούσεις δεν τελειώνουν στο παιχνίδι ενός παίκτη, αλλά συνεχίζονται στο multiplayer μέρος του τίτλου...

JEDI 2 ARENA!

Αν το καλοφτιαγμένο single player του JK2 σάς φάνηκε λίγο, παρ' ότι είναι από τα εκτενέστερα που έχουν εμφανιστεί σε παιχνίδια του είδους τελευταία, τα νέα είναι παραπάνω από ευχάριστα για όσους επιθυμούν παράταση της Star Wars εμπειρίας. Εχοντας δανειστεί τα στοιχεία από το ώριμο και δοκιμασμένο πλέον Quake III: Arena, η Raven κατασκεύασε το multiplayer μέρος του παιχνιδιού με μεράκι και αποκλειστική εργασία πολλών μηνών. Ετσι, δεν θα ήταν υπερβολή αν λέγαμε ότι το μισό παιχνίδι είναι το multiplayer. Εδώ θα βρείτε πάνω από 20 χαρακτήρες με ειδικά στοιχεία για να επιλέξετε, τάχιστους servers γεμάτους κόσμο, πολλά είδη παιχνιδιών, καθώς και νέες μορφές Δύναμης αποκλειστικά για τις on-line αναμετρήσεις σας! Συγκεκριμένα, εκτός από τα γνωστά Free For All, Capture The Flag και Team FFA, έχουν προστεθεί το Duel, όπου μόνο δύο παίκτες μονομαχούν κάθε φορά, το Jedi Master, όπου οι παίκτες μάχονται να αποκτήσουν το lightsaber και να γίνουν Jedi Masters (rank 3 σε κάθε μορφή Δύναμης), και το Capture the Ysalamari αντί για τη σημαία. Το Ysalamari είναι ένα "ιερό" ζώο που δίνει ανοσία σε κάθε μορφή Δύναμης στον κάτοχό του, αλλά ταυτόχρονα δεν του επιτρέπει να χρησιμοποιήσει και ο ίδιος κάποια.

Η ΔΥΝΑΜΗ ΕΙΝΑΙ ΜΕ ΤΗ RAVEN

Λίγο πολύ όλοι περιμέναμε ότι το Jedi Knight 2 θα ήταν ένα καλό Star Wars game. Αυτό που δεν ξέραμε, όμως, είναι ότι θα ήταν το αρτιότερο και πιο ατμοσφαιρικό παιχνίδι Star Wars που έχει κυκλοφορήσει ποτέ και ότι δεν θα απευθυνόταν μόνο στους φίλους του "Πολέμου των Αστρων" αλλά σε όλους τους οπαδούς των παιχνιδιών δράσης. Γιατί ακόμα και οι παίκτες που επιθυμούν καθαρόαιμη δράση χωρίς γρίφους, θα βρουν ένα ιδανικό περιβάλλον στα ανεξάντλητα multiplayer modes του παιχνιδιού. Από εκεί και έπειτα, με τον σχεδόν τέλειο σχεδιασμό επιπέδων, τα κορυφαία οπτικοακουστικά στοιχεία, την πρωτοφανή χρήση του φωτοξίφους και της Δύναμης, το Jedi Outcast έχει θέσει ήδη υποψηφιότητα για το παιχνίδι της χρονιάς. Και πέρα από τη σύγκριση σε σχέση με τον ανταγωνισμό, πρόκειται για μια εμπειρία τόσο διαφορετική από οποιοδήποτε άλλο action game έχουμε παίξει πρόσφατα (τελευταία εξαίρεση ήταν το Undying), ώστε δεν θα διστάζαμε να χαρακτηρίσουμε ήδη τον τίτλο καλτ, ο αντίκτυπος του οποίου έχει ήδη αρχίσει να επηρεάζει την κοινότητα του PC gaming.

PC

Αν σας άρεσε...



σας συνιστούμε και τα παιχνίδια:
- Deus Ex
- Jedi Knight
- Dark Forces
- Halflife



Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
93	92	95	94	91	88

Η απόλυτη Star Wars πώρωση και ένα από τα καλύτερα fps των τελευταίων ετών λέγεται Jedi Outcast. Μην το χάσετε!


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

GHOST RECON

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | PII 450MHz, 128MB RAM, 1GB FREE SPACE, 16MB 3D ACCELERATOR, DIRECTX 8, WIN 9X/2000/ME/XP



Commandos έτοιμοι για όλα!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά btoulias@softlab.ece.ntua.gr

Αν προσέξετε το θέμα του παιχνιδιού, θα δείτε ότι είναι εξαιρετικά επίκαιρο! Αμερικανοί commandos που εκτελούν μυστικές στρατιωτικές επιχειρήσεις σε ξένη χώρα. Παρόμοια πράγματα βλέπαμε στα δελτία ειδήσεων τόσο καιρό. Ε, ήρθε η ώρα να τα βιώσουμε κι από πρώτο χέρι. Enjoy the ride...



Βλέποντας μέσα από τα κιάλια νυχτερινής όρασης. Ύστερα από κάνα 20ωρο ακατάπαυστης χρήσης, θέλετε δεν θέλετε, θα γίνετε οπαδός της ομαδάρας!

Στη Ρωσία βρισκόμαστε, μαντέψτε τι μοντέλο είναι το αμάξι μπροστά... Αν και το συγκεκριμένο νομίζω ότι είναι GT. Έχει και αναπτήρα!

Το Ghost Recon προσφέρει με διαφορά την καλύτερη εμπειρία, συγκρινόμενο με τους προγόνους του της σειράς Rainbow Six.

Βρισκόμαστε στο 2008. Η Ρωσία είναι υπό τη διοίκηση ενός ακραίου εθνικιστικού κινήματος, που επιθυμεί διακαώς την επανασυγκρότηση του παλιού Σιδηρού Παραπετάσματος. Η τρέλα των αρχηγών του είναι τόσο μεγάλη ώστε αποφασίζουν να χρησιμοποιήσουν τη δύναμη των όπλων για να πετύχουν το σκοπό τους: Ξεκινούν την εισβολή τους στη Γεωργία και κατόπιν στις χώρες της Βαλτικής (πρώην τμήματα της ΕΣΣΔ), ώστε να τις υποτάξουν και να τις εντάξουν με τη βία στην υποτιθέμενη ομοσπονδία τους.

Εσείς μπαίνετε στο παιχνίδι ως ο ηγέτης μιας επίλεκτης ομάδας commandos του αμερικανικού στρατού, με το όνομα Ghosts. Μολονότι δεν θα συμμετέχετε ενεργά σε γενικευμένες συρράξεις (το παιχνίδι τότε θα ήταν strategy κι όχι FPS!!), ο ρόλος σας θα είναι καταλυτικός, αφού με τις ειδικές αποστολές τις οποίες θα αναλάβετε, θα καταφέρετε σημαντικά πλήγματα στις εχθρικές γραμμές, συνεισφέροντας στην τελική νίκη. Τα Φαντάσματα, για ακόμη μία φορά, καλούνται να κάνουν το καθήκον τους...

ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ...

...για όσους δεν έχουν ξανασχοληθεί με τη σειρά Rainbow Six: Το Ghost Recon περισσότερες διαφορές παρά ομοιότητες έχει με τα υπόλοιπα First Person Shooters. Πρώτη και κυριότερη διαφορά είναι η αντοχή που επιδεικνύουν οι ψηφιακοί χαρακτήρες στα πυρά. Μία ή το πολύ δύο σφαίρες αρκούν για να τους στείλουν να συναντήσουν το δημιουργό τους (στην προκειμένη, μάλλον κάποιος προγραμματιστής της Red Storm θα είναι, χεχε!). Επίσης, ένας τραυματισμένος στρατιώτης ελάχιστα μπορεί να συνεισφέρει στη μάχη και περισσότερο εμπόδιο αποτελεί για τους υπόλοιπους commandos παρά βοήθεια.

Εκτός αυτού, στην εν λόγω σειρά συναντάμε έντονο το στοιχείο της "ομαδικής δουλειάς", αφού το Ghost Recon ανήκει στα Squad-based shooters κι όχι στα Doom-clones. Σας δίνουν υπό τις διαταγές σας μία διμοιρία από commandos (συν κάποιους επίλεκτους που κερδίζετε ολοκληρώνοντας bonus objectives) και από αυτούς επιλέγετε κάθε φορά έξι, με τους οποίους θα εφορμήσετε κατόπιν στο πεδίο της μάχης. Τους οργανώνετε σε τρεις υποομάδες (Alpha, Beta, Charlie), τους εξοπλίζετε κατάλληλα, κάνετε την προσευχή σας και ξεκινάτε την αποστολή!

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ

Επειδή ακριβώς οι σφαίρες στο εν λόγω παιχνίδι παραείναι ρεαλιστικές και δεν χαρίζονται σε κανέναν, θα χρειαστεί να εκμεταλλευτείτε στρατηγικά και τους 6 commandos σας, αν θέλετε να φτάσετε στη νίκη -κατά το δυνατόν- αλώβητοι. Μπορείτε ανά πάσα στιγμή να λάβετε υπό τον έλεγχό σας οποιονδήποτε από τους έξι στρατιώτες, αλλά -φυσικά-



Μέχρι και ο πιλότος του ελικοπτέρου με στήνει στο ραντεβού! Αφού ούτε στα ψηφιακά δεν τα πάω καλά, γίνεται μετά να έχω επιτυχία και σε άλλου είδους ραντεβού;

Θετικά



- Ηχητικά για... Oscar
- Γραφικά που πείθουν
- Έξυπνο AI
- Ωραία σχεδιασμένες πίστες
- Ποικιλία από διαφορετικά περιβάλλοντα

Αρνητικά



- Σχετικά άκαμπτο interface
- Bugs. Χωρίς το patch, μπορεί να μην καταφέρετε να "περάσετε" 1-2 πίστες!

Αν σας άρεσε...



...παίξτε και τα εξής:

- Rogue Spear: Urban Operations
- Rogue Spear: Black Thorn
- Rainbow Six: Covert Operations
- Rainbow Six: Eagle Watch

ΟΙ ΣΠΕΣΙΑΛΙΣΤΕΣ!

Αυτοί είναι μερικοί από τους έξτρα χαρακτήρες που μπορείτε να κερδίσετε μέσα στο παιχνίδι, αν φέρετε σε πέρας τα bonus objectives κάθε αποστολής.

Will Jacobs



Σας παρέχεται από τα αρχικά στάδια και είναι υπερπολύτιμος για το όπλο που κουβαλάει. Μην τον χαραμίσετε!

Jack Stone



Εξαιρετικός sniper, με ήδη φουσκωμένα χαρακτηριστικά. Μόλις σας τον δώσει, θα τον κρατήσετε μέχρι το τέλος.

Nigel Tunney



Ενας demolition expert για όλες τις δουλειές. Αν μπορούσε να κουβαλάει και demo charges, θα ήταν ο αγαπημένος μου!

Dieter Munz



Μπορεί από stealth να είναι "πάτος", αλλά στα όπλα τούς βάζει όλους κάτω. Κι έχει και μια αντοχή, ο άτιμος...

Susan Grey



Δεν τη χρησιμοποίησα ποτέ, απλώς τη συμπεριέλαβα για να υπάρχει και μία γυναίκα στη λίστα, για να μη λέτε ότι κάνω διακρίσεις!

μόνο έναν κάθε φορά, κάτι που αφήνει ανοιχτό το ερώτημα τι ακριβώς θα κάνουν όλοι οι υπόλοιποι όσο εσείς δεν τους χειρίζεστε.

Ως σωστός αρχηγός διμοιρίας, λοιπόν, θα πρέπει να φροντίζετε να τους δίνετε τις κατάλληλες εντολές και να αφήνετε τον υπολογιστή να αναλάβει να τις εκτελέσει για χάρη σας! Πατώντας το πλήκτρο Control, ανά πάσα στιγμή φέρνετε μπροστά σας τον τακτικό χάρτη της περιοχής, όπου σημειώνονται όλες οι πληροφορίες που μέχρι στιγμής έχετε: Πού βρίσκονται οι στρατιώτες σας, προς τα πού είναι στραμμένοι, πού είναι οι εχθρικές μονάδες που έχετε στο οπτικό πεδίο σας, πού είναι το επόμενο objective κ.ά.

Με δύο κλικ μπορείτε να δώσετε διαταγή στην επιθυμητή υποομάδα να μετακινηθεί στο σημείο του χάρτη που θέλετε (σαν να τους το λέγατε συνθηματικά μέσω ασυρμάτου). Ετσι, συντονίζετε τις κινήσεις κάθε υποομάδας. Μετακίνηση κάθε στρατιώτη αυτόνομα δεν είναι δυνατή (αν δεν το κάνετε μόνοι σας, αναλαμβάνοντας το ρόλο του), αλλά σπάνια θα σας φανεί χρήσιμη, αφού μοναχικός στρατιώτης στο πεδίο της μάχης ισοδυναμεί με νεκρό στρατιώτη!



Μερικοί τύποι έχουν τη συνήθεια να χώνονται σε πολύ ασυνήθιστα μέρη...



Το κάπνισμα, ακόμη και για τα τανκς, βλάπτει σοβαρά την υγεία. Μουχαχαχα!

Εκτός αυτού διατίθενται και κάποιες επιπρόσθετες εντολές για κάθε υποομάδα αναφορικά με την τακτική πυρός και μετακίνησης. Μπορείτε να τους διατάξετε, δηλαδή, να πυροβολούν ακόμη και αν υποψιάζονται ότι ο εχθρός είναι εκεί κοντά ή να πυροβολούν μόνο αν ξεκινήσει ο αντίπαλος να πυροβολεί, έστω κι αν τον έχουν εντοπίσει από πιο πριν. Επίσης, μπορείτε να τους διατάξετε να προχωρούν προς τα waypoints προσεκτικά για να μη γίνουν αντιληπτοί ή να προχωρήσουν με οποιοδήποτε κόστος όσο πιο γρήγορα γίνεται.

ΩΡΑΙΑ ΟΛΑ ΑΥΤΑ, ΑΛΛΑ...

...το κρίσιμο ερώτημα είναι κατά πόσο επαρκούν στη μάχη και πόσο μας κάνουν τη ζωή δύσκολη όταν προσπαθούμε να κάνουμε πραγματικότητα τη στρατηγική που έχουμε στο μυαλό μας (με τους αντιπάλους να μας πυροβολούν όσο δίνουμε εντολές!).

Η απάντηση είναι ότι το σύστημα χειρισμού είναι αρκετά μελετημένο, ώστε να επιτρέπει στο χρήστη να το χρησιμοποιήσει προς όφελός του, ωστόσο επιδέχεται βελτιώσεων. Πρώτη και κύρια, η ενσωμάτωση διαταγών τύπου Hold και Follow Me, ώστε να μπορείς να λες στους συναδέλφους σου να μείνουν λίγο πίσω, αν θέλεις να "τακτοποιήσεις μια δουλίτσα" μόνος σου, καθώς επίσης να μπορείς να διατάζεις τις υπόλοιπες ομάδες να ακολουθούν αυτήν που εσείς χειρίζεστε κάθε στιγμή (γιατί, πολλές φορές, μέχρι να συνηθίσετε τη νοοτροπία στο χειρισμό, θα ξεχνάτε τις άλλες ομάδες αρκετά πιο πίσω, όντας απορροφημένος με τη μάχη). Παρά τις μικροενστάσεις μου, το σύστημα χειρισμού ικανοποιεί. Κι αυτό μπορεί να φανεί από το γεγονός ότι σχεδόν κάθε πίστα απαιτεί τακτικές μανούβρες για να ολοκληρωθεί με επιτυχία στα ανώτερα επίπεδα δυσκολίας, οι οποίες υλοποιούνται με το υπάρχον "σύστημα διοίκησης" (χεχε, προπονούμαι για πολιτικός!). Αν και, τελικά, στη θετική αυτή αποτίμηση καταλυτικό ρόλο παίζει και η συμπαγής τεχνητή νοημοσύνη που επιδεικνύουν τόσο οι συμπαίκτες σας όσοι και οι αντίπαλοι.

ΥΨΗΛΟ IQ!

Ειλικρινά σε αυτόν τον τομέα δεν ξέρω τι να



Fan sites

- http://www.ghostrecon.com
- http://www.redstorm.com
- http://www.planetrainbowsix.com
- http://ghostrecon.3dretreat.com
- http://www.ubisoft.co.uk/support





Τέρας τον έκανα τον Stone: Weapons 8 στα 8, Stealth 8, Endurance 6. Δυστυχώς, στο Endurance δεν έχει άριστα, αν και είναι το πιο σημαντικό, όπως μπορεί εύκολα να σας επισημάνει κάθε θηλυκό. ;)



"Τι λες, κάνουμε διάλειμμα για κάνα παιδάκι;!"

πρωτοπαινέψω! Οι φίλοι στη Red Storm έκαναν πολύ καλή δουλειά. Το path finding, κατ' αρχάς, δεν θα σας απογοητεύσει. Δεν υπήρξε ούτε μία στιγμή στις τόσες ώρες ενασχόλησης με τον τίτλο που να μου έμεινε στρατιώτης πίσω ή να του έδωσα εντολή να μεταβεί κάπου και να χάθηκε στην πορεία. Πραγματικά ελάχιστα παιχνίδια (οποιουδήποτε είδους) μπορούν να παινευτούν για κάτι τέτοιο.

Οσο για την εξυπνάδα των συμπαικτών σας, βρίσκεται κι αυτή πολύ κοντά στη χρυσή τομή: Δεν θέλουμε ούτε πολύ έξυπνους συμπαίκτες, γιατί θα κάνουν τα πάντα μόνοι τους και δεν θα ευχαριστιόμαστε παιχνίδι, αλλά ούτε και πολύ ηλίθιους, γιατί τότε θα είναι περισσότερο εμπόδιο παρά βοήθημα για εμάς!

Το Ghost Recon, λοιπόν, αυτή την ισορροπία την πετυχαίνει. Αρκετές φορές οι συμπολεμιστές σας θα εντοπίσουν εχθρούς που εσείς δεν είχατε προσέξει και θα τους εξουδετερώσουν (όπως θα κάνετε κι εσείς γι' αυτούς), θα εμπλακούν στις μάχες στις οποίες εμπλέκεστε κι εσείς, θα φυλάξουν τα νώτα σας και θα σας ακολουθήσουν όπου κι αν πάτε. Οπως ακριβώς, δηλαδή, θα συμπεριφέρονταν και τα μέλη μιας ομάδας commandos απέναντι στον αρχηγό τους.

Οι αντίπαλοι έχουν κι αυτοί σχεδόν όση εξυπνάδα χρειάζεται. Τόση ώστε να θυμούνται την τελευταία θέση σας και να σας περιμένουν να βγείτε από εκεί, αλλά και να μπορείτε να κάνετε, π.χ., το γύρο και να τους αιφνιδιάσετε! Αν σας εντοπίσουν και γύρω υπάρχουν συμπολεμιστές τους, θα σπεύσουν να τους ειδοποιήσουν. Αν είστε σε undercover αποστολή και τους σκοτώσετε, θα δοκιμάσουν να φωνάξουν για να προδώσουν τη θέση σας. Αν τους τραυματίσετε, κουτσαίνοντας θα δοκιμάσουν να απομακρυνθούν μπας και γλιτώσουν. Το μόνο που δεν μου άρεσε είναι ότι δεν αναλαμβάνουν πολλές πρωτοβουλίες όσον αφορά στην κίνησή τους στο πεδίο της μάχης, αλλά μπροστά στα τόσα προτερήματα, αυτό το "ελαττωματάκι" παραγράφεται, μια και μάλλον δεν θα γίνει αντιληπτό από πολλούς.

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Οι κάρτες γραφικών της σειράς Voodoo 3 αντιμετωπίζουν σοβαρά προβλήματα στη συνεργασία με το παιχνίδι.
Επίσης, μικροπροβλήματα μπορεί να σας παρουσιαστούν αν διαθέτετε κάποιο απ' τα ακόλουθα (αν και το παιχνίδι εξακολουθεί σίγουρα να είναι playable):
- **Voodoo 5**
- **GeForce 2 MX 400**
- **Yamaha XG**
- **SoundBlaster PCI512**

ΕΝΑ ΑΙΣΘΗΜΑ ΕΥΘΥΝΗΣ

Απέναντι στους στρατιώτες σας θα πρέπει να αναπτύξετε από την πρώτη αποστολή ένα αίσθημα ευθύνης, γιατί μόνο σ' αυτούς μπορείτε να βασιστείτε για να σας βγάλουν από τη δύσκολη θέση στο πεδίο της μάχης. Ο αριθμός τους είναι δεδομένος και δύσκολα αυξάνεται. Πιο πιθανό είναι να μειωθεί με την πάροδο των αποστολών.

Εκτός αυτού, έπειτα από κάθε αποστολή



Μια δεύτερη γνώμη

Το Ghost Recon αποτέλεσε κατά τη γνώμη μου μια πολύ ευχάριστη μετακίνηση την οποία επιχείρησε η Red Storm από τον κόσμο των αντιτρομοκρατικών δυνάμεων (Rainbow Six) σε αυτόν του πραγματικού στρατού. Με το Ghost Recon μάς δόθηκε, επιτέλους, η ευκαιρία να παίξουμε σε πραγματικά μεγάλες πίστες, οι οποίες είναι πάρα πολύ καλά σχεδιασμένες. Δυστυχώς, για να απολαύσετε στο μέγιστο τα γραφικά του παιχνιδιού, θα χρειαστείτε ένα πολύ δυνατό μηχάνημα. Τα εξωτερικά τοπία του παιχνιδιού, σε συνδυασμό με τις πολύ ενδιαφέρουσες αποστολές, το καθιστούν ένα από τα καλύτερα tactical action games της χρονιάς. Οσοι λάτρεψαν τα Rainbow Six και θα ήθελαν μια μεγαλύτερη γκάμα όπλων και τη γνωστή δόση ρεαλισμού (λέγε με one shot-one kill), θα αγαπήσουν αμέσως το Ghost Recon. Θεωρώ, μάλιστα, ότι το multiplayer μέρος του παιχνιδιού είναι το ατού του, καθώς οι on-line μάχες που έχω παίξει μέχρι στιγμής μ' έχουν αφήσει άφωνο! Επεται και συνέχεια, καθώς μόλις κυκλοφόρησε το add-on του, ονόματι Desert Siege, review του οποίου θα έχουμε sooner than you think...

Γιώργος Κυριακός



MULTIPLAYER

Εκτός από τις 15 single player αποστολές, οι άνθρωποι της Red Storm φρόντισαν να εφοδιάσουν τον τίτλο τους και μ' έναν πλούσιο multiplayer τομέα, με αρκετά modes, που προσδίδουν ποικιλία και αυξάνουν την αντοχή στο χρόνο. Πιο συγκεκριμένα, θα συναντήσετε τα εξής modes:

Solo multiplayer

- Hamburger Hill: Ο παίκτης που θα περάσει το μέγιστο χρόνο στο κέντρο του χάρτη κερδίζει (κάτι σαν King of the Hill, δηλαδή).
- Last Man Standing: Δεν θέλει και πολλή εξήγηση. Ο τελευταίος επιζήσας κερδίζει!
- Sharpshooter: Παρ' όλο που παραπέμπει σε snipe-war η ονομασία, δεν μας έκαναν τη χάρη... Απλώς κερδίζει αυτός με τα περισσότερα kills.

Co-op multiplayer

- Firefight: Ο υπολογιστής γεμίζει το χάρτη σε τυχαίες θέσεις με εχθρούς και ο παίκτης καλείται να τους "ξετρυπώσει"!
- Mission: Μια κανονική αποστολή, όπως θα την παίζατε στο single player, μόνο που τώρα συμπαίκτες σας είναι συνάδελφοι-gamers.
- Recon: Σας αφήνει το ελικόπτερο σ' ένα σημείο του χάρτη και θα περιμένει να σας πάρει από κάποιο άλλο. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να διασχίσετε το ενδιάμεσο τμήμα! Εύκολο;

Team multiplayer

- Hamburger Hill: Η ομάδα που θα μείνει τον περισσότερο δυνατό χρόνο στο κέντρο του χάρτη κερδίζει.
- Search and Rescue: Η ομάδα που θα βρει τους τρεις ομήρους και θα τους οδηγήσει στην έξοδο, νικάει. Οι όμηροι δεν πεθαίνουν από πυρά, οπότε καταλαβαίνετε με ποιον τρόπο γίνεται το "παζάρι" ομήρων ανάμεσα στις ομάδες...
- Last Man Standing: Η τελευταία ομάδα που θα απομείνει, κερδίζει. Αν έχει τελειώσει ο χρόνος προτού γίνει αυτό, τα περισσότερα kills αναδεικνύουν το νικητή.

Το παιχνίδι υποστηρίζει μόνο TCP/IP σύνδεση, έχει πληθώρα από modes, ενώ μπορείτε να βρείτε dedicated servers μέσα από τη δωρεάν on-line υπηρεσία της Ubisoft, "ubi.com".



Το παιχνίδι διαθέτει τα πιο καλοφτιαγμένα μοντέλα δέντρων που έχω συναντήσει ποτέ σε FPS.

Χεχε, κι ένα bug στο χάρτη: Αντί για East Artillery, γράφει NULL table = string, idx = ...

θα δίνεται ως επιβράβευση και από ένα combat point σε κάθε στρατιώτη, το οποίο μπορείτε να προσθέσετε σε όποιο από τα τέσσερα χαρακτηριστικά του (Weapons, Stealth, Endurance, Leadership) θέλετε. Αυτοί οι πόντοι εμπειρίας είναι ο μοναδικός τρόπος για να αυξήσετε τις ικανότητες των στρατιωτών σας, θα τους θεωρείτε πολύτιμους και θα λυπάστε πραγματικά αν χάσετε πάνω στη μάχη κάποιον commando, του οποίου τα χαρακτηριστικά "χτίζατε" με πολύ μόχθο για τόσες αποστολές. Θα τους αισθάνεστε λίγο-πολύ σαν παιδιά σας!

Δεν πρέπει να παραβλέψουμε και την ενδιαφέρουσα πτυχή του gameplay, που γίνεται φανερή όταν καλείστε να κατανείμετε τα κερδισμένα points στα χαρακτηριστικά του εκάστοτε στρατιώτη. Μπορεί να δώσετε βάση στα ίδια πράγματα για όλους τους στρατιώτες (π.χ. weapons) ή να θέλετε διαφορετικούς στρατιώτες για διαφορετικές δουλειές και να τους αναπτύσσετε ανάλογα. Επίσης, τίθεται και το ζήτημα κατά πόσον πρέπει να κάνετε κύκλο στους στρατιώτες που χρησιμοποιείτε στις αποστολές (για να μπορέσουν όλοι να πάρουν κάποια experience points) ή να χρησιμοποιείτε όλο τους ίδιους (με αντίκτυπο το καταναγκαστικό load σε περίπτωση που χάσετε έναν απ' αυτούς).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η μηχανή γραφικών που χρησιμοποιεί το Ghost Recon είναι πολύ... αιμοβόρικη! Θα ρουφήξει κάθε σπιθαμή επεξεργαστικής ισχύος (μεταφορά είναι, μη βαράτε!) που θα είστε ικανοί να της παρέχετε. Και μετά θα ζητάει κι άλλο! Για μπορέσετε να παίξετε ικανοποιητικά μ' όλες τις λεπτομέρειες στο μέγιστο και ανάλυση 1.024x768x32, υπολογίζω ότι χρειάζεστε τουλάχιστον επεξεργαστή 1,6GHz και κάρτα GeForce 3. Αν μάλιστα θέλετε να ανεβάσετε κι άλλο την ανάλυση, χμ... σκούρα τα πράγματα!

Είναι όμορφη, όμως, η άτιμη! Χωρίς να προσφέρει τα περίεργα χαρακτηριστικά της Lithtech και του Quake: Arena (δύσκολα προσφέρονται και λίγοι ξέρουν ακριβώς τι είναι το καθένα), καταφέρνει να εντυπωσιάσει. Κι αυτή είναι η ομορφιά του πράγματος! Να μπορεί να απεικονίζει ωραία χωρίς να απαιτεί υπερκάρτες και DirectX 12. Όλα τα τοπία που θα συναντήσετε στο παιχνίδι είναι "ένα κι ένα". Θα ευχαριστιέστε να τα βλέπετε. Όλα τα στοιχεία δένουν τόσο φυσικά το ένα με το άλλο, που στα τοπία με βλάστηση θα χρειάζεται να ακονίσετε καλά την παρατηρητικότητά σας για να ξεχωρίζετε τους καμουφλαρισμένους εχθρούς από τη βλάστηση.



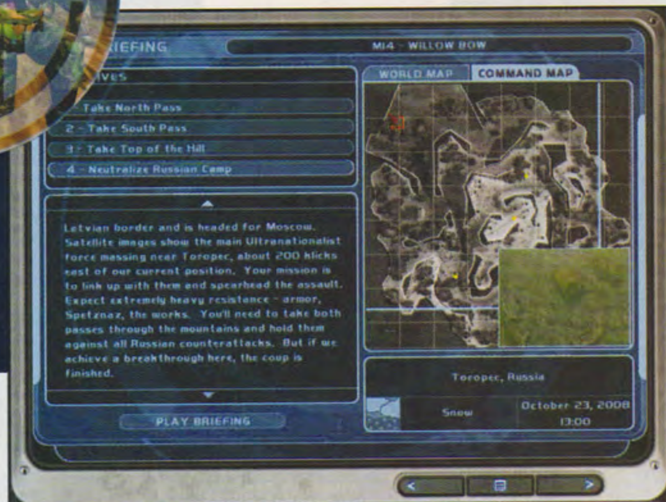
Ξέρετε ότι...

...Τερματίζοντας το παιχνίδι, αν κοιτάξετε καλά τα ονόματα των συντελεστών στα credits, θα δείτε ότι αρκετά είναι ίδια με τα ονόματα των commandos που χρησιμοποιούσατε μέχρι τώρα; Επίσης, τον ίδιο ακριβώς map editor που χρησιμοποίησαν οι προγραμματιστές του παιχνιδιού για να φτιάξουν τις single και multiplayer αποστολές, μπορείτε να βρείτε εγκατεστημένο στο φάκελο του παιχνιδιού. Στο χέρι σας είναι να φτιάξετε ακόμη καλύτερες αποστολές!





Ανατίναξη ενός τανκς. Δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος για να ξεκινήσει το πρωινό του κανείς!



Ο χάρτης τακτικής στο briefing. Συνήθως δεν επαρκεί για να αποκτήσετε μια καλή άποψη του πεδίου μάχης.

Για να μη μιλήσω και για τις λεπτομέρειες, που κάνουν τη διαφορά, όπως τον τρόπο που κουτσαίνουν οι αντίπαλοι όταν τους τραυματίσετε ή τους πολλούς και άκρως εντυπωσιακούς θανάτους των αντιπάλων ή τα real time καιρικά φαινόμενα ομίχλης, βροχής και χιονιού. Μέχρι και τα χνώτα των στρατιωτών φαίνονται σε πίστες που κάνει πολύ κρύο!!! I'm impressed!

Προχωρώντας στον ήχο, οφείλω να παραδεχτώ ότι έχει γίνει παραδειγματική δουλειά. Εχουν ενσωματωθεί πάμπολλα ποιοτικά ηχητικά εφέ: Τα βήματα των στρατιωτών σε όλα τα terrains που πρόκειται να πατήσετε, ήχοι από σφαίρες που περνούν δίπλα σας και κάνουν διαφορετικό κρότο ανάλογα με την επιφάνεια όπου χτυπούν, οι ανάσες των commandos σας όταν τους βάζετε να τρέχουν, οι κραυγές των αντιπάλων όταν τους σκοτώνετε, ο ήχος από τις ερπύστριες του τανκς που πλησιάζει... Αυτά, μαζί με τα άψογα speeches στην εκφώνηση κάθε αποστολής και την επιβλητική μουσική στα μενού, που σε προδιαθέτει για πολεμική ατμόσφαιρα, συνιστούν ένα υποδειγματικό τομέα ήχου για παιχνίδι του είδους. Μπράβο και πάλι μπράβο στη Red Storm.

ΑΝΤΟΧΗ - ΔΥΣΚΟΛΙΑ

Το παιχνίδι διαθέτει 15 πίστες και τρία επίπεδα δυσκολίας. Η διάρκεια ενασχόλησης με καθεμία εξ αυτών μπορεί να είναι από μισή ώρα για τις εύκολες μέχρι και 2 ώρες για τις πιο δύσκολες. Το μυστικό για να απολαύσετε την ενασχόληση με το Ghost Recon και να μην το τερματίσετε πιο γρήγορα απ' ό,τι ίσως θα επιθυμούσατε, είναι να ρυθμίσετε κατάλληλα το βαθμό δυσκολίας.

Αν έχετε παίξει έστω και λίγο στο παρελθόν Rainbow Six, δοκιμάστε το ανώτατο επίπεδο δυσκολίας. Αν όχι, μη δειλιάσετε: Επιλέξτε τη μέση δυσκολία. Μπορεί στην αρχή να τα βρείτε σκούρα, αλλά ύστερα από λίγες ώρες θα μπείτε στο νόημα και η δυσκολία θα είναι αυτή ακριβώς που χρειάζεται.

Οι παράγοντες που επηρεάζει ο βαθμός δυσκολίας είναι ο χρόνος που κάνουν οι εχθροί για να σας αντιληφθούν, για να αντιδράσουν και η ευστοχία στις βολές τους. Στο μέγιστο βαθμό δυσκολίας, λοιπόν, θα πρέπει να είστε ΠΟΛΥ προσεκτικοί!

ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ

Το Ghost Recon μου άρεσε πολύ! Προσφέρει με διαφορά την καλύτερη εμπειρία, συγκρινόμενο με τους προγόνους του της σειράς Rainbow Six. Ενσωματώνει ικανοποιητικά τον παράγοντα στρατηγική και δικαιολογεί τον τίτλο του ως squad-based, παρέχοντας ποικίλες ενδιαφέρουσες αποστολές, μέσω των οποίων προσπαθεί να σας ευχαριστήσει στο γραφικό και τον ηχητικό τομέα. Ειλικρινά δεν μπορείς να του βρεις αξιοσημείωτα ψεγάδια. Δεν πρόκειται, βέβαια, για τον τίτλο της χρονιάς, αλλά σίγουρα για ένα πολύ ευχάριστο action game που αποτελεί "must" για κάθε φίλο της squad-based κατηγορίας. PC

TIME TO MOD!

Το παιχνίδι δείχνει από την αρχή ότι έχει φτιαχτεί με αρκετά ανοιχτή αρχιτεκτονική και μπορεί να δεχθεί πολυάριθμα modifications. Αυτό γίνεται αντιληπτό και από την απόφαση της Red Storm να συμπεριλάβει τον original map editor στο CD εγκατάστασης, αλλά και από το ότι στα μενού του παιχνιδιού υπάρχει επιλογή για να φορτώσετε κάποιο mod που μπορεί να έχετε εγκατεστημένο. Επίσης, στο επίσημο site υπάρχει ολόκληρο forum ειδικά αφιερωμένο στα mods, όπου μπορεί ο καθένας να πάει και να εκφράσει τις απορίες του, σε περίπτωση που προσπαθεί να δημιουργήσει κάποιο, ή ακόμη και να αναζητήσει links για να κατεβάσει μερικά απ' αυτά. Μια μεγάλη συλλογή από mods, καθώς επίσης οδηγίες για να φτιάξετε κι εσείς ένα, μπορείτε να βρείτε στο URL: http://www.theplatoon.com/mod.asp Ορεξη να 'χετε να τα εξερευνήσετε και η αντοχή του τίτλου εκτοξεύεται κατακόρυφα!

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ
87	89	96	88	80	84

Προβλέπω παραλήρημα χαράς για τους απανταχού φίλους των Rainbow Six. Η πετυχημένη συνταγή γίνεται ολοένα καλύτερη!


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

WARLORDS BATTLECRY II


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: WINDOWS 95/98/ME/XP, PENTIUM II 350MHz Ή AMD K6-3 300MHz, 64MB RAM, 8MB ΚΑΡΤΑ ΟΘΟΝΗΣ, DIRECTX 8.0A ΚΑΙ 56K MODEM ΓΙΑ MULTIPLAYER

Ενας απόγονος των κλασικών Warlords



του Νίκου DuMmWiaM Κόντη DuMmWiaM@otenet.gr

Η σειρά παιχνιδιών στρατηγικής Warlords είναι από τις διασημότερες. Ξεκινάει από το 1990 και φτάνει μέχρι σήμερα, με την τελευταία συνέχεια της σειράς, το Warlords Battlecry II. Πρόκειται για ένα War RTS από τον κόσμο της ηρωικής φαντασίας, σε στυλ WarCraft, οι δημιουργοί του οποίου αρνούνται επίμονα να υιοθετήσουν τα 3D γραφικά! Παιχνίδι χωρίς 3D γραφικά... Χμ! αυτό είναι καλό ή κακό; Προσωπικά το θεωρώ όχι απλώς καλό, αλλά υπέροχο!



DuMmWiaM vs Μικτής Κόσμου 5-0! Αλλη μία νίκη στο ενεργητικό μου... Σε λίγο θα με ζητήσουν στο Πεντάγωνο για στρατηγό.

Η λίστα με τις επιλογές του AI που μπορείτε να θέσετε σε κάθε μονάδα ή group. Δεν έχω δει μεγαλύτερη λίστα σε άλλο παιχνίδι.

Θετικά



- Δώδεκα μοναδικές φυλές! Πρωτοφανές νούμερο για RTS
- Πολύ καλό AI των μονάδων
- Μικρές απαιτήσεις
- Επιτέλους, ένα RTS που δεν είναι 3D

Αρνητικά



- Μαύρο δαγκωτό στη μουσική
- Απουσία συγκεκριμένου Story Line
- Μικρές διαφορές με τον προκάτοχό του

Θα ήταν προτιμότερο ο παρών τίτλος να χαρακτηριζόταν ως expansion του Warlords Battlecry I παρά ως αυτόνομο παιχνίδι.

Επιτέλους, ένα RTS προτίμησε να παραμείνει στην 2D Engine γραφικών παρά να ενστερνιστεί την 3D! Εχει κατακτήσει απδία το φαινόμενο των 3D γραφικών στα Real Time Strategies. Ολα, μα όλα τα παιχνίδια τη χρησιμοποιούν και όλα, μα όλα "πατώνουν". Πιθανότατα το μοναδικό 3D strategy που θα καταφέρει να παντρέψει την έννοια RTS με τα 3D θα είναι το WarCraft III, αλλά ώσπου να το δούμε ολοκληρωμένο... έχουμε καιρό ακόμα. Πιστεύω ακράδαντα, όπως και αρκετοί φίλοι και συντάκτες του ένδοξου περιοδικού μας, ότι ο χώρος των RTS είναι κομμένος και ραμμένος στα μέτρα του 2D. Για να σας το αποδείξω, μπορώ να σας δώσω πολλά παραδείγματα: Command & Conquer, WarCraft II, StarCraft (αααχ), Age Of Empires I και II! Και σας ερωτώ: Ξέρετε κανένα strategy με 3D γραφικά που να έγινε επιτυχία; Δεν βρίσκετε, ε; Ας τ' αφήσουμε, όμως, αυτά και ας πάμε να βάλουμε το Warlords Battlecry II... στο μικροσκόπιο.

Οπως προανέφερα, η σειρά Warlords είναι από τις πιο παλιές στο χώρο των computer games. Τα πρώτα Warlords ήταν turn based παιχνίδια, όμως οι απόγονοί τους, ξεκινώντας από το Warlords Battlecry I, έγιναν Real Time Strategies. Προτού ξεκινήσω να γράφω το παρόν άρθρο, μελέτησα το review που είχα κάνει για το Warlords Battlecry I στο τεύχος 140, προκειμένου να συγκρίνω τα δύο παιχνίδια καλύτερα. Το νέο επεισόδιο της σειράς, Πολέμαρχοι Πολεμοκραυγή II (!), δεν επιφυλάσσει πολλές εκπλήξεις εν συγκρίσει με τον προκάτοχό του. Η μηχανή γραφικών, το gameplay και γενικότερα τα περισσότερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού έχουν μείνει ίδια, απλώς έχουν γίνει πολλές μικροβελτιώσεις. Θα ήταν προτιμότερο, βέβαια, ο παρών τίτλος να χαρακτηριζόταν ως expansion του Warlords Battlecry I παρά ως αυτόνομο παιχνίδι, αλλά η χρονική διαφορά έκδοσης των παιχνιδιών (το WB I κυκλοφόρησε τον Δεκέμβριο 2000) δεν επέτρεπε κάτι τέτοιο, οπότε το παιχνίδι κυκλοφόρησε ως συνέχεια του πρώτου... So simple.

ΣΕΝΑΡΙΟ - CAMPAIGN

Σενάριο; Ποιο σενάριο; Δυστυχώς (κατ' εμέ), το Warlords Battlecry II δεν βασίζεται σε συ-

Αν σας άρεσε...



...Δεν έχετε παρά να παίξετε το Warlords Battlecry I και, φυσικά, τον πρόγονο όλων αυτών, το WarCraft II. Εάν πέσει στα χέρια σας η Beta του WarCraft III, δεν θα ήταν καθόλου άσχημα. Μόνο που αν το αρχίσετε, θα πρέπει να εγκαταλείψετε... τη ζωή σας.



Πριν από κάθε αποστολή, μπορείτε να επιλέγετε με ποιες μονάδες θέλετε να αρχίσετε να παίζετε στο χάρτη.

Επεξήγηση interface

Ο αριθμός στ' αριστερά αντιπροσωπεύει τον αριθμό των μονάδων που έχετε, ενώ στα δεξιά το μέγιστο αριθμό μονάδων που μπορείτε να ελέγχετε.

Αναλυτικές πληροφορίες για μονάδες και κτήρια, όταν το mouse pointer περνάει από πάνω τους.

Οι πρώτες ύλες που έχετε.

Η κεντρική οθόνη γραφικών-δράσης.

Επιλέγοντας ένα κτήριό σας και πατώντας Ctr+L, μπορείτε να το αποθηκεύσετε σε αυτή τη θέση και μ' ένα κλικ να είστε σ' αυτό ανά πάσα στιγμή.

Η αντίπαλη μονάδα στην οποία επιτίθεστε.

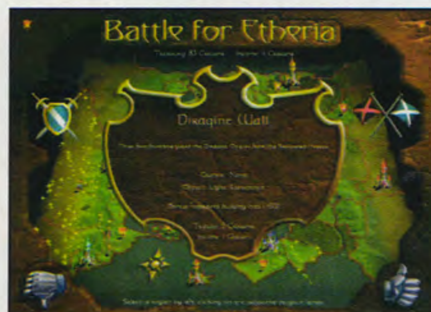
Το group των μονάδων που έχετε επιλεγμένο.

Το Mini-Map.

Κάνοντας κλικ στο BackPack, ανοίγετε το inventory, ενώ κάνοντας κλικ στην κρυστάλλινη σφαίρα, ανοίγετε το Spellbook του ήρωά σας.

Οι ειδικές επιλογές των μονάδων και των κτηρίων.

γκεκριμένο story πάνω στο οποίο εξελίσσεται το Single Player Campaign. Αντιθέτως, το Campaign αποτελείται από έναν τεράστιο χάρτη, ο οποίος είναι χωρισμένος στις δώδεκα φυλές του παιχνιδιού (ναι, πολύ καλά διαβάσατε, 12) και πρέπει εσείς, επιλέγοντας τη φυλή σας, να κατακτήσετε τις περιοχές όλων των υπόλοιπων φυλών. Κάθε φορά που κατακτάτε μια νέα περιοχή (ολοκληρώνετε επιτυχημένα δηλαδή την αποστολή σας), εμφανίζεστε στο χάρτη της Etheria (του κόσμου, δηλαδή) και από εκεί επιλέγετε σε ποια περιοχή θα κάνετε την επόμενη εξόρμηση, η οποία πρέπει να συνορεύει με περιοχή που ανήκει σε εσάς! Κάθε περιοχή, αφού την κατακτήσετε, σας δίνει και κάποια bonuses (στο χαρακτήρα, στις μονάδες ή στα κτήρια). Προτού επιλέξετε, λοιπόν, σε ποια περιοχή θα επεκταθείτε, καλό θα είναι με δεξί κλικ να δείτε τα bonuses που θα αποκομίσετε από την κατάκτησή της. Τέλος, εάν κατακτήσετε περιοχή η οποία έχει το κάστρο κάποιας άλλης φυλής, αυτομάτως κατακτάτε και τη φυλή αυτή και κατ' επέκταση μπορείτε (πριν να αρχίσετε μια αποστολή) να την επιλέξετε για να την κουμαντάρει ο ήρωάς σας. Η φυλή στην οποία ανήκει ο ήρωάς σας δεν



Κάνοντας δεξί κλικ πάνω σε μια περιοχή, βλέπετε τι οφέλη θα σας δώσει εάν την κατακτήσετε.


Οι Devils μου εναντίον στους Undead... Ως εκ του θαύματος, οι Undead θα πεθάνουν ή, μάλλον, θα ΞΑΝΑπεθάνουν.



Fan sites

- http://www.warlordsbattlecry2.com
- http://www.ssg.com.au/wbc2
- www.strategyplanet.com/wbc



Ξεκινώντας από μια μικρή έκταση, πρέπει να κατακτήσετε ολόκληρο τον κόσμο της Etheria. Αυτό είναι το Campaign του παιχνιδιού.

επηρεάζει και το ποια φυλή θα διοικεί! Ετσι, λοιπόν, μπορείτε να ξεκινήσετε με Dark Elf ήρωα και Dark Elf στρατό, στην πορεία να κατακτήσετε Undead, Minotaurs και Fey και έτσι πριν από κάθε νέα αποστολή να επιλέξετε ποια από τις τέσσερις φυλές θα διοικείτε κατά τη διάρκειά της.

Την ελευθερία επιλογής στρατού τη βρίσκω αρκετά θετική και ενδιαφέρουσα, διότι από ένα σημείο και μετά θα βαρεθείτε να διοικείτε τις μονάδες της ίδιας φυλής. Οσον αφορά, όμως, στην ελευθερία του Campaign, εάν και πρωτότυπη ιδέα (προσωπικά), δεν μου άρεσε καθόλου. Νομίζω πως ένα συγκεκριμένο story line πάντα χρειάζεται, με τους ήρωές του, τα βιντεάκια του κ.λπ. Παρ' όλα αυτά, όμως, το Warlords Battlecry II κατορθώνει να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη και σε αυτό συμβάλλει η ποικιλία των φυλών και τα "RPG" στοιχεία του ήρωα (να παίρνει level, skills, spells και να έχει inventory). Εάν και δεν θεωρώ το παιχνίδι RPG-Strategy, η εταιρεία το λανσάρει μ' αυτόν το χαρακτηρισμό, οπότε είμαι υποχρεωμένος να συμβιβαστώ.



Οι 12 διαφορετικές φυλές δίνουν φοβερή ποικιλία στο παιχνίδι. Παράλληλα, ανάλογα με τη φυλή του, ο ήρωας μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε μία από τις 20 κλάσεις, να μάθει αρκετά spells (από 100 συνολικά), να έχει αντικείμενα που τον δυναμώνουν, να βελτιώνει τις ικανότητες, τις γνώσεις του και να αποκτά νέες, φοβερές δυνάμεις. Οταν συμμετέχει στις μάχες, ο χαρακτήρας σας μπορεί να αλλάξει τις ισορροπίες και μόνο με την παρουσία του, καθώς επηρεάζει το ηθικό των μονάδων γύρω του και αυτές αποδίδουν καλύτερα. Από αποστολή σε αποστολή ο χαρακτήρας θα αποκτά νέες δυνάμεις και κάποια στιγμή θα μπορεί να φτάσει στο σημείο να αντιμετωπίζει ολόκληρους στρατούς μόνος του. Επειτα από κάθε μάχη, έχετε την επιλογή να παίρνετε μαζί σας (για επόμενες αποστολές) ορισμένες επίλεκτες μονάδες που διακρίθηκαν (και αυτές οι μονάδες παίρνουν experience και αποδίδουν καλύτερα με τον καιρό).

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι 12 φυλές του παιχνιδιού είναι οι εξής: Daemons, Barbarians, Minotaurs, Orcs, Dark Elves, Dark Dwarves, Fey, Wood Elves, Humans, Dwarves, Undead και High Elves! Δεν νομίζω να υπάρχει άλλο strategy με τόση ποικιλία... και μην πεταχτεί κανείς και πει το Age of Empires II, γιατί στο AoE II κάθε διαφορετικός λαός απλώς έχει δύο τρεις ειδικές μονάδες. Εδώ μιλάμε για δώδεκα φυλές με τελείως διαφορετικές ικανότητες, κτήρια, μονάδες και, το βασικότερο, γραφικά! Ετσι, το σύνολο των μονάδων ανέρχεται στις 140, παρακαλώ. Πέραν τούτου, όμως, σημαντικό ρόλο παίζει και η ποικιλία στην ανάπτυξη του χαρακτήρα. Το παιχνίδι διαθέτει 100 διαφορετικά spells (χωρισμένα σε έντεκα σχολές μαγείας), 100 ειδικές δυνάμεις και αμέτρητα αντικείμενα για τους ήρωες. Αξίζει να γίνει αναφορά στη μονάδα Titan, η οποία αποτελείται από έναν ειδικό ήρωα από κάθε φυλή (σύνολο δώδεκα Titans δηλαδή) που μπορεί να κάνει Summon ο παίκτης (εάν έχει το απαιτούμενο Gold) από ένα κτήριο και αυτή η μονάδα είναι κυριολεκτικά παντοδύναμη και έχει την ισχύ να καταστρέψει δεκάδες αντίπαλες άλλες προτού πέσει στο πεδίο της μάχης.

Οι πρώτες ύλες είναι τέσσερις, όπως και στο WB I: Χρυσός, Σίδηρος, Πέτρα και Κρύσταλλος. Κάθε πρώτη ύλη έχει το δικό της ορυχείο και σ' αυτό μπορούν να μπουν μέχρι



Μια δεύτερη γνώμη

Η κυκλοφορία του Warlords Battlecry II συνέπεσε με μια εποχή "ορεκτική" για Warcraft III. Εχοντας ασχοληθεί αρκετά με την Beta του δεύτερου, μου είχε ήδη δημιουργηθεί η ανάγκη να παίξω ένα ολοκληρωμένο RTS με θεματολογία από την ηρωική φαντασία. Εντάξει, καλό το Starcraft, καλό το Empire Earth, αλλά λίγη μαγεία δεν βλάπτει! Το WBII, λοιπόν, ήταν ό,τι έπρεπε και ήρθε την πιο κατάλληλη στιγμή. Εν αναμονή του Warcraft III, λοιπόν, δεν υπάρχει άλλο καλό παιχνίδι σ' αυτό το μοτίβο. (Πώς είπατε; Ορίστε; Warrior Kings;)

Χάρης Κλάδης


Κάτι τέτοιες φωτογραφίες αποδεικνύουν ότι το 2D μπορεί να κάνει ακόμα θαύματα.


Η επίθεσή μου ξεκίνησε. Παρατηρήστε ότι όσες μονάδες είναι κοντά στον ήρωά μου, έχουν ένα αστεράκι πάνω τους. Αυτό σημαίνει ότι αποδίδουν καλύτερα στη μάχη.

οκτώ εργάτες. Τα ορυχεία χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες (Levels), με αυτό του τρίτου Level να παράγει περισσότερη πρώτη ύλη, ενώ του πρώτου τη λιγότερη. Κάθε δευτερόλεπτο που περνάει, ανάλογα με το επίπεδο του ορυχείου και τον αριθμό των εργατών που δουλεύουν σε αυτό, παράγεται και περισσότερη πρώτη ύλη. Το ορυχείο παράγει μόνο σ' αυτόν που το κατέχει. Οταν ξεκινάει μία μάχη, κανένα ορυχείο δεν ανήκει σε καμία παράταξη, αλλά ο ήρωας πρέπει να το κάνει δικό του με Convert. Οσο ανήκει σε έναν ήρωα το ορυχείο, η παραγωγή της πρώτης ύλης προστίθεται στη συνολική παραγωγή του. Αργότερα, όμως, μπορεί ένας άλλος ήρωας να πάρει στην κατοχή του το ορυχείο, κάνοντάς το Convert (χρειάζεται κάποιος χρόνος για να γίνει ένα κτήριο Convert, οπότε μπορεί να αντιδράσει ο αντίπαλος). Σημαντική είναι η ύπαρξη του πλήκτρου για Pause, η οποία σας δίνει τον απαιτούμενο χρόνο να δώσετε διάφορες εντολές στις μονάδες σας, καθώς και η ρύθμιση της ταχύτητας εξέλιξης της παρτίδας (Very Slow, Slow, Normal, Fast και Very Fast) κατά τη διάρκεια της αποστολής. Ετσι, λοιπόν, στην αρχή κάθε αποστολής επιλέγετε Very Fast, για να τελειώνετε γρήγορα με τα κτήρια και το Resource Gathering, και όταν αργότερα ζορίσουν τα πράγματα, "ρίχνετε" ταχύτητα, προκειμένου να ελέγχετε καλύτερα την κατάσταση και τις ενδεχόμενες μάχες. Υπήρξαν αρκετές φορές που ξεχάστηκα και συνέχισα να παίζω από την αρχή μέχρι το τέλος το παιχνίδι σε Very Fast και τα αποτελέσματα ήταν θλιβερά έως μίζερα. Don't try this at home, kids :P


Εδώ έχουμε να κάνουμε με μια οχυρωμένη βάση Μινώταυρων... Ζόρικα τα πράγματα.

Εντύπωση μου έκαναν οι πολλές επιλογές που διαθέτει το παιχνίδι για το AI (Artificial Intelligence) των μονάδων σας. Συγκεκριμένα, υπάρχουν δεκατρείς επιλογές για το AI κάθε μονάδας: Aggressive, Cowardly, Defensive, Fallback 25%, Guardian, Magic Attacker, Magic Defender, Magic Guardian, Rampant, Roaming Guardian, Scout, Stand Ground και Standard! Ετσι, λοιπόν, μπορείτε να καθορίζετε τη συμπεριφορά των μονάδων σας και χωρίς κανένα άγχος να τις αφήνετε να κάνουν τη δουλειά που τους ορίσατε. Αυτά όσον αφορά στο AI των μονάδων σας... γιατί γενικά το AI του υπολογιστή είναι for the festivals. Ατακτες επιθέσεις, ήρωες που έρχονται μόνοι τους και τους σκοτώνετε (με αποτέλεσμα ο στρατός τους να είναι ακέφαλος) και άλλες μικρολεπτομέρειες που κάνουν το IQ του υπολογιστή να είναι μικρότερο ή ίσο με το IQ μιας ζαμπονοτυρόπιτας.

Κατά τη διάρκεια των αποστολών σας και αν ψάχνετε προσεκτικά στο χάρτη, θα βρίσκετε κάτι ειδικά κτήρια, από τα οποία μπορείτε να πάρετε ειδικές αποστολές (Quests) και, φυσικά, να αμειφθείτε (υπάρχει, όμως, κάποιο χρονικό περιθώριο). Τα Quests που θα παίρνετε είναι αδιάφορα τελείως με το σκοπό κάθε αποστολής και το μόνο που κάνουν είναι να σας βοηθούν να αποκτάτε εμπειρία, αντικείμενα, μονάδες και πρώτες ύλες! Αυτό ίσως είναι και το μοναδικό RPG στοιχείο στο Warlords Battlecry II. Κλείνοντας, να αναφέρω ότι στο Warlords Battlecry II δεν υπάρχει το γνωστό σε όλους μας Fog Of War...

ΞΕΡΕΤΕ ΟΤΙ...

...Η SSG (Strategic Studies Group), δημιουργός της σειράς Warlords, είναι μια αυστραλέζικη εταιρεία, που ιδρύθηκε το 1982 και το πρώτο παιχνίδι της ονομαζόταν Reach For The Stars; Στα μελλοντικά σχέδιά της ανήκει και το Warlords IV, το οποίο θα είναι turn based strategy (καμία σχέση δηλαδή με τα Warlords Battlecry I & II). Καλοί οι Αυστραλοί, δεν το περίμενα! Ούτε εσείς φαντάζομαι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οι βελτιώσεις στον τομέα των γραφικών είναι πολλές, αλλά πολύ μικρές. Πιο ζωντανά και αρμονικά χρώματα, φυσιολογικότερη κίνηση στις μονάδες και, προπάντων, πιο ζωντανές μάχες! Κάθε μονάδα είναι προσεκτικά δουλεμένη στον τομέα τόσο των γραφικών όσο και της κίνησης, του τρόπου με τον



Εκτός από τους εργάτες σας και ο ήρωας μπορεί να χτίσει τα βασικά κτήρια. Δεν μπορεί, όμως, να χτίσει τείχη και αμυντικά κτήρια.



Από τα πτώματα των εχθρών μπορείτε να μαζεύετε τα αντικείμενά τους και να εξοπλίζετε το δικό σας χαρακτήρα.

οποίο επιτίθεται και του αρμονικού δεσίματός της με το όλο περιβάλλον. Το Terrain είναι πολύ καλύτερο από αυτό του Warlords Battlecry I και πολύ πιο ζωντανό και είναι το μοναδικό σημείο του παιχνιδιού στο οποίο κάνει την εμφάνισή του το 3D (σύμφωνα με την εταιρεία, γιατί εγώ δεν το αντιλήφθηκα). Πάντως, το Warlords Battlecry II αποτελεί ένα λαμπρό παράδειγμα άψογων γραφικών 2D την περίοδο της άνθησης του 3D. Καλά θα κάνουν οι εταιρείες να βρουν μια λύση, διότι ο λαός απαιτεί καλό RTS! Εχει περάσει περισσότερος από ένας χρόνος από τότε που είδαμε το τελευταίο καλό Real Time Strategy και ο δρόμος του 3D στο RTS είναι μάλλον λαβύρινθος. Ελπίζω η Blizzard στο WarCraft III να κατορθώσει να παντρέψει καλά τις έννοιες 3D και RTS (από την Beta όλα δείχνουν τζιτζί, πάντως), για να μπορέσουν να αποκτήσουν οι υπόλοιπες εταιρείες ένα παράδειγμα προς μίμηση.

Στον τομέα του ήχου, με μεγάλη λύπη μου διαπίστωσα ότι δεν έγινε σχεδόν καμία προσπάθεια βελτίωσης. Ναι μεν τα ηχητικά εφέ ήταν και εξακολουθούν να είναι άψογα για τις μονάδες, τη μάχη, τα spells... ΑΛΛΑ η μουσική είναι πολλήήή πίκρα! Οχι, μη φανταστείτε ότι παίζουν ελαφρολαϊκά και σκυλάδικα την ώρα που κάνετε "ντου" στην αντίπαλη βάση. Μακάρι να γινόταν κάτι τέτοιο! Είναι στιγμές που στο παιχνίδι κυριολεκτικά δεν ακούγεται μουσική. Ντιπ για ντιπ, που λένε. Το ίδιο πρόβλημα είχε και το Warlords Battlecry I και από ό,τι φαίνεται δεν μπήκαν καν στον κόπο να το διορθώσουν. Ντροπή τους! Για να μάθουν, έβαλα τη μουσική από το CD WarCraft II. Οχι θα κάτσω να κλαίγομαι.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Φτάσαμε στο κρίσιμο σημείο του απολογισμού. Αξίζει ή δεν αξίζει το παιχνίδι; Να το αγοράσετε ή να μην το αγοράσετε; Οι παράμετροι πολλές, σχεδόν ισάριθμες με τα γούστα κάθε gamer. Είμαι λάτρης του heroic fantasy, δηλαδή κόσμων όπως αυτοί των D&D, Lord Of The Rings, WarCraft, οπότε κάτι τέτοια παιχνίδια πάντα μου κινούσαν το ενδιαφέρον. Η ιδέα του μάγου, του ιππότη, της μάχης με τα spells, τα σπαθιά και τα τόξα με εξιτάρει. Οταν παίζω, λοιπόν, παιχνίδια που ανήκουν στο heroic fantasy, πάντα τους δίνω μια ευκαιρία. Ομως, ελάχιστα παιχνίδια κατόρθωσαν όχι να μόνο να διατηρήσουν τον ενθουσιασμό μου αλλά και να τον ενισχύσουν (WarCraft, Baldur's Gate, Planescape). Δυστυχώς, όσο καλό και να μου φαινόταν το Warlords Battlecry II στην αρχή, ο ενθουσιασμός μου δεν κράτησε πάνω από 3 μέρες. Οσο για το multiplayer, το οποίο σαφώς και υπάρχει, πιστεύω κάτι πολύ απλό: Αφού δεν σε τραβάει το ίδιο το παιχνίδι για να παίξεις μόνος (ως Strategy, γιατί στα 3D Action δεν ισχύει αυτό), τι να το κάνεις το multiplayer; Αυτή, όμως, είναι προσωπική μου άποψη και σίγουρα θα υπάρξουν αρκετοί που θα διαφωνήσουν. Το παιχνίδι συνιστάται στους φανατικούς της σειράς των Warlords και στους αθεράπευτα παθιασμένους με το heroic fantasy. Δεν λέω, μου άρεσε, αλλά δεν... μου έκανε αυτό το κλικ που τόσο έχω ανάγκη αυτό τον καιρό. PC





Νύχτωσε, βρέχει κιόλας, λέω να κάτσω σπίτι να διαβάσω το καινούριο "PC Master". Εσείς τι θα κάνετε;

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
82	91	79	92	78	93

Ενα παιχνίδι για τους εραστές του 2D RTS, του heroic fantasy και του WarCraft II.


ADVENTURE

ACTION

RPG

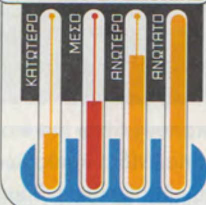
SIMULATION

STRATEGY

KICK OFF 02



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 233, 64MB RAM, 8MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ



των Χάρη Κλάδη rex@compupress.gr Δημήτρη Ιωαννίδη jim@compupress.gr

Πρωτοχρονιά 2002 και οι αψιμαχίες στα γραφεία του περιοδικού είχαν πάρει διαστάσεις εμφύλιας σύρραξης! Μπορεί ο Τουλιάς να υποχώρησε άτακτα (ασυνήθιστος στη θέα του τρομακτικού γενιού μου, που παραπέμπει σε σατανολατρία), αλλά ένας νέος σφετεριστής έκανε την εμφάνισή του! Κυρίες και κύριοι, το "PC Master" σας καλωσορίζει στο πρώτο συνεταιρικό review όλων των εποχών!

Ο βασιλιάς των soccer sims επανήλθε!





Πέρασαν 12 ολόκληρα χρόνια και μοιάζει σαν να ήταν μόλις χθες! Ετσι δεν είναι, Δημήτρη; Ο αγαπητός συνάδελφος και "ανταγωνιστής" δεν είχε λόγο να μη συμφωνήσει... Ακόμα κι ο εκδότης μας θα συμφωνούσε - αν και όταν πήγα στο γραφείο του να του ζητήσω να γράψει μια δεύτερη γνώμη για το Kick Off 2002, μου απάντησε ότι θα το έκανε ευχαρίστως αν είχε πρόχειρη μία Amiga κι ένα joystick Pacman...

ΣΤΗ ΣΕΝΤΡΑ

Τι είναι το Kick Off 2002 και γιατί γίνεται τόσος ντόρος γύρω από τ' όνομά του; Το Kick Off 2 ήταν το κορυφαίο παιχνίδι ποδοσφαίρου για πολλά χρόνια την περασμένη δεκαετία. Αποτέλεσε για τα games της εποχής παράδειγμα προς μίμηση. Η συνταγή του βασιζόταν σε απλά όσο και λειτουργικά χαρακτηριστικά. Σχεδόν υποτυπώδη γραφικά με δισδιάστατη απεικόνιση, με τον παίκτη να βλέπει το τερέν από ψηλά, έχοντας στη διάθεσή του ένα "ραντάρ" μικρογραφία του γηπέδου, όπου απεικονίζονταν με ευδιά-

κριτες κουκκίδες οι θέσεις των 22 ποδοσφαιριστών. Τεράστια ταχύτητα, με τα μικρά sprites των παικτών να τρέχουν "πανικόβλητα" πάνω κάτω (ειδικά οι επιθετικοί είχαν τεράστιες επιταχύνσεις), απλός αλλά ταυτόχρονα δύσκολος χειρισμός, ο οποίος δεν επέτρεπε ντρίπλες και προσποιήσεις στο στυλ των FIFA, κι ένα σωρό τρόποι να επιτευχθεί γκολ (από τη σέντρα, με φάλτσο, με ψηλοκρεμαστό, με φάουλ, από κόρνερ, με κεφαλιά, ανάποδο ψαλίδι, με πάτημα της μπάλας, κάθετη μπαλιά στη μικρή περιοχή κι ένα σωρό άλλα). Σημαντικό ατού του παιχνιδιού ήταν το γεγονός πως, αν και οι συνταγές επιτυχημένων φάσεων υπήρχαν, οι παίκτες έπρεπε να χρησιμοποιήσουν την εφευρετικότητα και φαντασία τους για να τα βγάλουν πέρα σε φάσεις που δεν... μύριζε γκολ. Δεν υπάρχουν περιπτώσεις, όπως στο FIFA 2002 (σαν αυτές που είδα στο Grand Prix του περιοδικού) που μια φάση έξω από την περιοχή κρατούσε πολλή ώρα, με τον επιτιθέμενο να κάνει ντρίπλες περιμένοντας την κατάλληλη ευκαιρία για να σουτάρει, από το σχεδόν πάντα προκαθορισμένο σημείο. Στο Kick Off 2 τα πάντα γίνονταν ταχύτατα, με αποτέλεσμα το τελευταίο να έχει περισσότερες φάσεις από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι ποδοσφαίρου, σε οποιαδήποτε πλατφόρμα, σε όλη την ιστορία των video games!

Ο ΚΛΑΔΗΣ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΔΕΞΙΑ ΚΑΙ ΠΑΣΑΡΕΙ...

Για όσους με ρωτήσουν γιατί ασχολούμαι τόση ώρα με το Kick Off 2 και όχι με το Kick Off 2002, σπεύδω να τους προετοιμάσω: Το Kick Off 2002 είναι ακριβώς τόσο καλό, τόσο εθιστικό και τόσο ευχάριστο στο παιχνίδι όσο το Kick Off 2 της Amiga! Τα βασικά χαρακτηριστικά έχουν μεταφερθεί αυτούσια από τη δημοφιλή home έκδοση κι έχουν εμπλουτιστεί με οπτικά και ηχητικά εφέ που επαληθεύουν τη σύγχρονη τεχνολογία. Φυσικά, αυτό γίνεται χωρίς να αλλοιώνεται η εικόνα του παιχνιδιού. Τα γραφικά, αν και πλήρως τρισδιάστατα, δεν "χαλάνε" τη δισδιάστατη απεικόνιση και αίσθηση του παιχνιδιού! Προτού δώσω "πάσα" στον Δημήτρη, με την πρώτη κιόλας ματιά, αυτό που λείπει από το παιχνίδι είναι τα επίσημα πρωταθλήματα (Champions' League, εθνικά πρωταθλήματα), οι ομάδες και τα ονόματα της FIFA. Βλέπετε, τα δικαιώματα δεν υπήρχαν, ωστόσο, στο box με τα fan sites υπάρχει η διεύθυνση του Kick Off Gathering, όπου θα βρείτε φτιαγμένα πρωταθλήματα από τους ίδιους τους fans του παιχνιδιού!

Το Kick Off 2002 είναι το απόλυτο arcade soccer game και αναμένεται να τραβήξει τους κλασικούς Kickoffάδες.

...ΣΤΟΝ ΙΩΑΝΝΙΔΗ, Ο ΟΠΟΙΟΣ ΑΡΧΙΖΕΙ ΜΙΑ ΚΟΥΡΣΑ...

Εχοντας παίξει περίπου δέκα αγώνες κι ενώ ακόμα βρίσκομαι υπό την επήρεια του παιχνιδιού, μπορώ να ισχυριστώ (έστω και με μικρή επιφύλαξη) πως το Kick Off 2002 είναι πραγματικό Kick Off. Θα συναντήσετε εδώ τα περισσότερα από τα παλιά, καλά κόλπα! Το καθοριστικό "After Touch", το

Θετικά
- Γρήγορο ναι, πρόχειρο όχι!
- Απόλυτη arcade αίσθηση
- "True" ως προς το κλασικό Kick Off 2
- Το απόλυτο "διπλό" game!

Αρνητικά
- Δύσκολος χειρισμός
- Ελλειψη πρωταθλημάτων, ομάδων και παικτών



Κεφαλιά ψαράκι και γκολ για την Παναχαϊκή!



Μεγάλε, είσαι γρηγορότερος απ' την μπάλα!



Ελληνικό πρωτάθλημα "Modified". Η ισοφάριση της ΑΕΚ έγινε για να χαρεί ο Vantor!

Ξέρετε ότι...

...η έκδοση του Kick Off 2 που κυκλοφόρησε για PC το 1990 ήταν η χειρότερη όλων των υπολογιστών της εποχής (χειρότερη και από του Spectrum!); Μπορεί να πει κανείς ότι χρειάστηκαν 12 χρόνια για να κατορθώσει να μετενσαρκωθεί με επιτυχία το gameplay του παιχνιδιού!

Ο ZIDANE ΤΩΝ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΩΝ!



Βρείτε ένα joystick παλαιού τύπου, με μεγάλη βάση και στρογγυλό κοντό μοχλό. Στοιχίζει περίπου 15 ευρώ και θα σας λύσει ...τα πόδια! Ιδού μερικές κινήσεις!

Το ιστορικό after touch!



Πάτημα της μπάλας



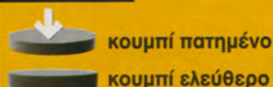
Ψηλοκρεμαστό σουτ



Φάουλ με δύο φάλτσα



Επεξηγήσεις:



κουμπί πατημένο

κουμπί ελεύθερο

Βελάκια: κατευθύνσεις μοχλού

"τσίμπημα" της μπάλας, οι κεφαλιές σε εναέριες διεκδικήσεις, τα τάκλιν, οι ψηλοκρεμαστές σέντρες και τα γκολ, ακόμα και οι δημοφιλέστερες τεχνικές σκοραρίσματος λειτούργησαν (σχεδόν) άψογα, προσφέροντάς μου μία πρωτόγνωρη όσο και περίεργη αίσθηση deja vu.

...ΚΑΙ ΤΡΟΦΟΔΟΤΕΙ ΤΟΝ ΚΛΑΔΗ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΑΝΕΒΕΙ...

Το βασικό στοιχείο είναι ο χειρισμός, όπου τα πάντα γίνονται με την κίνηση του μοχλού και το πάτημα ενός κουμπιού! Οταν ο παίκτης έχει στην κατοχή του την μπάλα, αυτή δεν κολλά στα πόδια του. Την προωθεί με το να τη σπρώχνει προς την κατεύθυνση που επιθυμεί. Πατώντας το κουμπί στιγμιαία, ο παίκτης σουτάρει ή κάνει μακρινή πάσα. Αν ο μοχλός στραφεί αριστερά ή δεξιά, αμέσως μετά το πάτημα, η μπάλα θα πάρει το αντίστοιχο φάλτσο (το περίφημο after touch). Αν στραφεί αντίθετα με τη φορά του παίκτη, η μπάλα θα πάρει ύψος ανάλογο με την ένταση της μετακίνησης.

...ΤΟ ΕΝΑ ΔΥΟ ΜΕ ΤΟΝ ΙΩΑΝΝΙΔΗ ΣΤΗ ΜΕΓΑΛΗ ΠΕΡΙΟΧΗ...

Το παιχνίδι είναι κομματάκι πιο αργό από το Kick Off 2, χωρίς να παύει να είναι ταχύ-

ΟΛΟΙ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΟΙ ΓΑΥΡΟΙ!

Αμαν πια με την γκαντεμιά του Θρύλου! Ακόμα και σε video games, η ψυχολογία μεταφέρεται αυτούσια! Προσέξτε ρεαλισμό:

Ο Οφορίκουε φεύγει και πασάρει στον Αλεξανδρή, ο οποίος δεν είναι οφσάιντ!

Ο Αλέκος σουτάρει από το ύψος της μικρής περιοχής, αλλά ο Πουρλιοτόπουλος αποκρούει εκπληκτικά!

Ο Αλέκος παίρνει το ριμπάουντ, αλλά σουτάρει (αν είναι δυνατόν) πάνω στον πεσμένο τερματοφύλακα του ΠΑΟΚ!

Ομως ο Αλέκος δεν πτοείται! Κυνηγά την μπάλα και πασάρει στον Οφορίκουε...

... ο οποίος τραβάει μια βολίδα, αλλά και πάλι ο Πουρλιοτόπουλος σώζει!

Η μπάλα κατευθύνεται πάλι στον Γκανέζο, ο οποίος σουτάρει κάτω απ' τα πόδια του Πουρλιοτόπουλου...

...ο Κόφι Αμπονσά, όμως, σώζει πριν η μπάλα να καταλήξει στα δίχτυα...

Olympiakos - 1
PAOK - 2

Ο αγώνας λήγει 1-2 υπέρ του ΠΑΟΚ... Α, ρε Θρύλε!

BUGS

Το Kick Off 2002 έχει ακόμα και μερικά από τα bugs του Kick Off 2! Ιδού πώς ένα δοκάρι μεταφράζεται σε γκολ!









Fan sites

http://www.ko-gathering.com

τατο σε σχέση με ό,τι έχουμε δει σε PC μέχρι τώρα (διαθέτει 3 settings ταχύτητας για όσους δεν μπορούν να τρέχουν πολύ). Επίσης, όλως περιέργως, απουσιάζει το Single Game, το οποίο έχει αντικατασταθεί από το Exhibition. Στο Exhibition δεν είναι δυνατόν να υπάρξουν ποτέ δύο ισοδύναμες αντίπαλες ομάδες (καθώς συμμετέχουν μόνο εθνικές), κάτι που συνέβαινε στο Single Game. Επίσης, προς το τέλος του αγώνα οι παίκτες αρχίζουν να κουράζονται και να πηγαίνουν αργά, γεγονός εξαιρετικά ενοχλητικό, που αποτελεί ένα ακόμα σημαντικότατο μειονέκτημα.



Μαχλάς σουτάρει και γκοοοοοοοολ!



Πάμε για το τρίτο!

...ΚΛΑΔΗΣ...

Αν είστε από αυτούς που άρχισαν να παίζουν παιχνίδια ποδοσφαίρου σε PC, τότε την πατήσατε, γιατί το παιχνίδι είναι δύσκολο. Δεν μαθαίνετε σε μία ώρα, η πρώτη γνωριμία σας μ' αυτό θα συνοδευτεί από πολλές χαμένες μπαλιές. Φυσικά, ξεχάστε το παιχνίδι με joypad ή με οποιοδήποτε σύγχρονο joystick. Ας είναι καλά ο Αλκης Πολυράκης που μου έφερε το κατάλληλο joystick (δείτε το σχετικό box) για να μπορέσω να απολαύσω το παιχνίδι! Βεβαίως, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πλήκτρα, αλλά δεν υπάρχει κουμπί για σέντρα, κουμπί για πάσα, κουμπί για δέσιμο των κορδονιών (δανεικό από γνωστή διαφήμιση). Τίποτα δεν γίνεται αυτόματα, όλα εξαρτώνται από την επιδεξιότητα του παίκτη σας! Υπάρχουν διαφορετικά επίπεδα χειρισμού, όπως προανέφερα, και καλό είναι, αν παίξετε για πρώτη φορά, να επιλέξετε το ευκολότερο, στο οποίο η μπάλα δεν φεύγει τόσο εύκολα από τα πόδια.

...ΣΤΟΝ ΙΩΑΝΝΙΔΗ...

Οσοι αρέσκονται στο ρεαλισμό του παιχνιδιού, θα πρέπει να γνωρίζουν πως το Kick Off ουδέποτε υπήρξε ρεαλιστικό παιχνίδι. Εχει μάλιστα χαρακτηριστεί από πολλούς ως "soccer-pinball", εξαιτίας του μη ρεαλιστικού τρόπου με τον οποίο ενεργούν και σκοράρουν οι παίκτες. Δεν γνωρίζω αν το Kick Off 2002 θα αρέσει, ιδιαίτερα σε νέους παίκτες που δεν έχουν δει την παλαιότερη έκδοση. Οι "παλιοί" αναμένεται να το δουν, ούτως ή άλλως, ό,τι και να γράψουμε εμείς (πεισματάρηδες).

...ΚΑΙ ΓΚΟΛ! (ΠΑΝΗΓΥΡΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΤΑ ΡΕΣΤΑ)

Το Kick Off 2002 είναι ένα παιχνίδι για όλους. Είναι, ύστερα από 12 χρόνια, το απόλυτο arcade soccer game και αναμένεται να τραβήξει τους κλασικούς Kickoffάδες μαζί του -ίσως μάλιστα να τους ξεκολλήσει από τις Amiga και τα STs! Οσον αφορά στους νέους, σε όσους είναι κολλημένοι με τα FIFA, μπορεί να μην αρέσει, κυρίως εξαιτίας της δυσκολίας του χειρισμού του. Πάντως, όσοι αποφασίσετε να του δώσετε να καταλάβει, θα το λατρέψετε! Αντε και σε Grand Prix!

PC

Αν σας άρεσε...



...φορτώστε το Steem ή το WinFellow και απολαύστε το Kick Off 2 στον ST ή στην Amiga αντίστοιχα.



Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
90	70	70	94	90

Ακόμα εδώ είστε;


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

Incoming Forces

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | PIII 500, 128MB RAM, WINDOWS 98/2K/ME/XP, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΚΑΙ MOUSE



του Νίκου DuMmWiaM Κόντη DuMmWiaM@otenet.gr

Το Incoming Forces ή, αν προτιμάτε, Incoming II, είναι ένα από τα πιο παράξενα action games που συνάντησα τα τελευταία χρόνια. Παίρνοντας το παιχνίδι, είχα την εντύπωση ότι επρόκειτο για ένα ακόμα 3D Action... και αναρωτιόμουν πώς θα μπορούσε να συναγωνιστεί το φοβερό Jedi Knight II! Ευτυχώς, όμως, το παιχνίδι μού επιφύλασσε μια μεγάλη έκπληξη, η οποία μ' έκανε να το απολαύσω μέχρι την τελευταία γραμμή κώδικά του.


Ευτυχώς, το Incoming Forces έπεσε στα χέρια μου λίγο πριν από το Jedi Knight II: Jedi OutCast και πρόλαβα να το χαρώ λίγο (κι εκείνο εμένα)! Ο πρόγονος του Incoming Forces, το Incoming, γεννήθηκε εν έτει 1998. Επρόκειτο για ένα παιχνίδι τόσο φοβερό από άποψη γραφικών και gameplay, ώστε αρκετές εταιρείες που πρόσφεραν κάρτες γραφικών με το τότε διάσημο Voodoo 2 να το λανσάρουν ως το παιχνίδι που μπορεί να εκμεταλλευτεί στο μέγιστο τις δυνατότητες των νέων καρτών (με τα τότε δεδομένα). Ετσι, κυρίως για τις γραφικές δυνατότητές του, το Incoming έφτασε στο σημείο να γίνει ένα από τα πιο διάσημα παιχνίδια της εποχής και να πουλήσει εκατομμύρια αντίτυπα. Η Rage, βλέποντας την επιτυχία του πρώτου παιχνιδιού, προφανώς (τόσο καιρό) θα βρισκόταν σε μεγάλο δίλημμα: Να δημιουργήσει το διάδοχό του ή να αφήσει το παιχνίδι στη δόξα του και να μην το διασύρει με μία δεύτερη συνέχεια (διότι γνωρίζετε πολύ καλά τη θεωρία περί συνεχειών, τόσο στον κινηματογράφο όσο και στα παιχνίδια). Αφού πέρασαν τέσσερα χρόνια, τελικά, η Rage έκανε και τα δύο! Εβγαλε νέα συνέχεια, αλλά δεν της έδωσε το όνομα Incoming II, αλλά Incoming Forces, για να αποφύγει προφανώς ενδεχόμενη συσχέτιση... και καλά έκανε! Θα δείτε τι εννοώ στη συνέχεια.

Το Incoming απέκτησε διάδοχο!



Μόλις κατέρριψα ένα εχθρικό αεροσκάφος... Εντυπωσιακή πτώση. Τη βαθμολογώ με 10!

Kaboom! Εντυπωσιακή έκρηξη.

Θετικά



- Πρωτότυπο gameplay
- Καλός χειρισμός

Αρνητικά



- Μέτρια γραφικά και ήχος
- Θα το βαρεθείτε εύκολα
- Το Multiplayer υπάρχει δεν υπάρχει, είναι το ίδιο...
- Δεν έχει αυτό το κάτι!

Το Incoming Forces σάς δίνει τη δυνατότητα, κατά τη διάρκεια των αποστολών σας, να μεταφέρεστε από όχημα σε όχημα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Εχουν περάσει 20 χρόνια από τότε που οι κάτοικοι της Γη κατάφεραν να αποκρούσουν την επίθεση των εξωγήινων στο Incoming. Εκτοτε οι γήινοι κατάφεραν να δημιουργήσουν την απαιτούμενη τεχνολογία για να ταξιδέψουν σε μακρινές αποστάσεις στο Διάστημα και αποφάσισαν, τι άλλο, να το κατακτήσουν. Πρόκειται για ένα πολύ μεγάλο και παλαιό "έθιμο" των κατοίκων της Γης: να θέλουν να κατακτήσουν τα πάντα! Ετσι, λοιπόν, ξαμολήθηκαν στο Διάστημα και όποιον πάρει ο... Χάρης. Κάποια στιγμή, όμως, έπεσαν πάνω σε μια ειρηνική φυλή εξωγήινων (μοιάζουν με χελωνονιτζάκια), η οποία αντί να παραδοθεί, αποφάσισε να αντισταθεί στο δυνάστη άνθρωπο και να του ρίξει ένα χεράκι ξύλο, για να μάθει να μη φεύγει από τον πλανήτη του και να το παίζει νταής.

Ετσι, λοιπόν, αναλαμβάνετε το ρόλο του εξωγήινου υπερασπιστή, ενάντια στην απειλή από τον πλανήτη Γη, και καλείστε να βάλετε φρένο στην επέλαση των ανθρώπων από τους τέσσερις πλανήτες τους. Αραγε θα τα καταφέρετε; Εάν κατορθώσετε να περάσετε και τις 16 αποστολές (με τις άλλες τόσες υποαποστολές), τότε θα στεφθείτε νικητές! Προτού ξεκινήσετε μια αποστολή, μπορείτε να καθορίσετε το επίπεδο δυσκολίας της (ανάμεσα στα τρία διαθέσιμα) σε περίπτωση που τα βρείτε σκούρα. Το παιχνίδι, πέραν του Campaign, διαθέτει και Multiplayer, στο οποίο έχετε τις επιλογές για Deathmatch (ένας εναντίον ενός) ή Team Deathmatch (μία ομάδα εναντίον της άλλης). Αυτάάά περί σεναρίου και Multiplayer...

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ξεκινώντας να παίζω το Incoming Forces είχα την εντύπωση ότι θα απολαύσω ένα

Αν σας άρεσε...



Μου είναι κομματάκι δύσκολο να φανταστώ κάποιον που να του άρεσε τόσο πολύ αυτό το παιχνίδι... Anyhow(!) σας προτείνω να βρείτε και να παίξετε το Incoming, έχοντας υπόψη ότι το παιχνίδι είχε βγει το 1998! Πιστεύω ότι θα εντυπωσιαστείτε.

Ξέρετε ότι...

...Η Rage εδρεύει στη LiverPool και είναι δημιουργός παιχνιδιών για όλες τις κονσόλες αλλά και για PC; Ενας από τους μεγαλύτερους τίτλους που ετοιμάζει αυτό τον καιρό για Xbox, PS2, GameCube και GameBoy Advanced είναι το Rocky. Ναι, αυτό με τον Σταλόνε, στο οποίο θα μπορείτε να χειρίζεστε και άλλους μποξέρ όπως τον Apollo. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στα τέλη του 2002 και, ΕΥΤΥΧΩΣ, δεν θα το δούμε σε PC. Μυρίζομαι μεγάλη πατάτα :)



Το HoverCraft είναι από τα δύσκολα οχήματα στο χειρισμό του. Γλιστράει λες και κάνει πατινάδα.

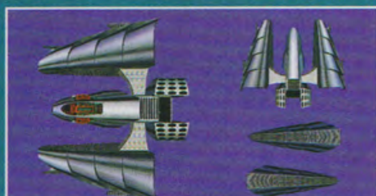


Αλλη μία εντυπωσιακή, φλεγόμενη πτώση. Δεν χορταίνω να τις βλέπω.

ακόμα First Person 3D Action σε στυλ Medal Of Honor, Jedi Knight II κ.λπ. Ομως, για καλή μου τύχη έπεσα πολύ έξω! Από το Tutorial κιόλας, το παιχνίδι σού διαλύει τη λανθασμένη εντύπωση ότι θα χειρίζεσαι έναν πεζικάριο ήρωα, ο οποίος θα μπαίνει στα αντίπαλα κτήρια και στρατόπεδα μ' ένα οπλοστάσιο αποτελούμενο από 10 έως 12 κανόνια χειρός και θα κάνει τα πάντα "αόρατα". Πρόκειται για ένα Action/Simulation παιχνίδι, σε στυλ Star Wars: StarFighter, μόνο που δίνεται έμφαση και στα δύο τμήματα. Η Rage, βέβαια, το λανσάρει ως Action/Strategy, αλλά πρόκειται για έναν ακόμα εσκεμμένο χαρακτηρισμό από την εταιρεία, προκειμένου να τραβήξει στα παιχνίδια της όσο το δυνατόν περισσότερα βλέμματα! Κατά τη διάρκεια, λοιπόν, του παιχνιδιού θα μπορείτε να ελέγχετε αεροσκάφη/διαστημόπλοια, τανκς, οχήματα εδάφους και, τέλος, αμυντικούς πύργους. Το Incoming Forces σάς δίνει τη δυνατότητα, κατά τη διάρκεια των αποστολών σας, να μεταφέρεστε από όχημα σε όχημα. Δηλαδή, καθώς πετάτε με το παράξενο αεροσκάφος σας, θα μπορείτε, βάζοντας στο στόχαστρό σας μία φιλική μονάδα, να μεταφερθείτε σ' αυτήν και να συνεχίσετε από εκεί την αποστολή σας. Τις περισσότερες φορές η ίδια η αποστολή θα καθορίζει πότε και σε ποιο όχημα θα μεταφέρεστε, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι εσείς δεν μπορείτε να κάνετε αλλαγές οχημάτων κατά βούληση. Η εναλλαγή από έδαφος σε αέρα είναι πολύ ευχάριστη και ανεβάζει κατά πολύ την αντοχή του παιχνιδιού, καθώς απαιτείται τελείως διαφορετική αντιμετώπιση των καταστάσεων με κάθε όχημα. Οι αποστολές σας, ως συνήθως, θα είναι οι εξής: καταστρέψτε, προστατέψτε, συνοδέψτε, ακολουθήστε και, φυσικά, ξανακαταστρέψτε. Καμία αποστολή από τις 16 δεν έχει ένα μόνο objective, αλλά μπόλικα διαδοχικά, στα οποία ορισμένες φορές θα χρειαστεί να αλλάξετε όχημα. Αρκετές φορές θα έχετε και συμμάχους, τους οποίους μπορείτε να καθοδηγείτε μέσω ενός σετ εντολών, γνωστού και ως Voice Menu. Παραδόξως, η αντίδραση στις εντολές είναι άμεση και οι σύμμαχοί σας κάνουν ό,τι καλύτερο μπορούν (την είπα την κακία μου, δεν αντέξα). Τέλος, κατά τη διάρκεια των αποστολών, εάν εντοπίσετε το κατάλληλο κτήριο, μπορείτε να κάνετε επιδιορθώσεις στο σκάφος σας! Πολύ καλή επιλογή, ιδίως σε δύσκολες αποστολές, όπου τα πράγματα είναι ζόρικα και οι εχθροί μιλιούνια.

Ο χειρισμός δεν είναι περίπλοκος, αρκεί να ασχοληθείτε μαζί του από τα αρχικά στάδια του παιχνιδιού, καθορίζοντας όλες τις λειτουργίες για το εκάστοτε όχημα. Από τα

ALIEN UNITS

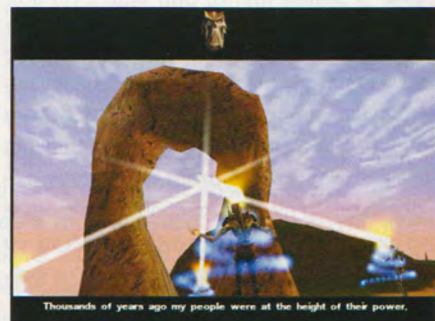












Η φυλή των Terauman, με την οποία θα συναντηθείτε στη διάρκεια του Campaign, είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία των πλανητών σας.



Σε αυτή την αποστολή πρέπει να πετάτε χαμηλά για να μη σας εντοπίσουν τα ραντάρ των ανθρώπων.



Εντυπωσιακό αεροσκάφος... Θα το χειριστείτε κι αυτό! Εχει ένα laser, αλλά καλό.



Καλώς ήρθατε στα αρχηγεία του "PC Master". Ο κύριος Κράτσας είναι έτοιμος να σας δεχτεί... Εσείς είστε έτοιμοι;

Options, λοιπόν, προτού ακόμα αρχίσετε να παίζετε (ή και κατά τη διάρκεια του Tutorial), ασχοληθείτε για λίγη ώρα με το να καθορίσετε τα πλήκτρα σας. Σημειωτέον ότι σε κάθε όχημα μπορείτε να θέσετε τα δικά του πλήκτρα. Δηλαδή το "μπροστά" για τα αεροσκάφη δεν είναι ανάγκη να συμπίπτει με την κίνηση προς τα εμπρός των τανκς.

Σε ό,τι αφορά αυτόν καθ' εαυτόν το χειρισμό, αποτελεί ένα αρκετά ενδιαφέρον κομμάτι του παιχνιδιού. Τα πάντα λειτουργούν με συνδυασμό keyboard και mouse. Τα αεροσκάφη και οι πύργοι είναι σχετικά εύκολοι στο χειρισμό. Πρόβλημα θα αντιμετωπίσετε στα οχήματα εδάφους (και ιδίως τα HoverCraft), όπου με το πληκτρολόγιο καθορίζετε την κατεύθυνση και την ταχύτητα του οχήματος, ενώ με το mouse ΜΟΝΟ το στόχαστρο... (να θυμάστε αυτό το ΜΟΝΟ το στόχαστρο). Εδώ να αναφέρω ότι αρκετά από τα σκάφη έχουν το Craft Mode. Πατώντας το πλήκτρο αυτό, το όχημα μεταμορφώνεται σε κάτι διαφορετικό, με καινούριες δυνατότητες! Εξυπνη ιδέα... Τα πλήκτρα που υπάρχουν για τις διαφορετικές οπτικές γωνίες δεν θα τα χρησιμοποιήσετε και πολύ και νομίζω ότι είναι περιττά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Δυστυχώς, το Incoming Forces δεν διακρίνεται σε αυτόν τον τομέα όσο ο προκάτοχός του! Τα γραφικά είναι μέτρια και όχι κάτι διαφορετικό. Υπήρξαν στιγμές που όντως τα οπτικά εφέ με μάγεψαν (ιδίως οι εκρήξεις και οι πτώσεις αεροσκαφών), αλλά και στιγμές που κυριολεκτικά νόμιζα πως έπαιζα παιχνίδι με τα 3D γραφικά του 2000. Μπορεί οι αναλύσεις να φτάνουν μέχρι 1.600x1.200, 32 bit, αλλά η μηχανή γραφικών είναι τόσο βαριά που ακόμα και η GeForce III κολλάει! Καμία σχέση, λοιπόν, με τον προκάτοχό του στις γραφικές επιδόσεις.

Στον τομέα του ήχου, τα πράγματα είναι πιο καλά. Ιδιαίτερη εντύπωση μου έκανε η ομιλία των εξωγήινων κατά το briefing των αποστολών. Εχουν τη δική τους γλώσσα! Ευτυχώς, βέβαια, γίνεται η απαραίτητη μετάφραση στην οθόνη, προκειμένου να κατανοήσετε τα λεγόμενα του στρατηγού σας. Καιρό είχα να δω κάτι τέτοιο σε παιχνίδι και ομολογώ ότι είναι αρκετά διασκεδαστικό. Η μουσική είναι απλώς μέτρια.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Σε γενικές γραμμές, το Incoming Forces είναι πολύ πρωτότυπο. Αυτή η εναλλαγή από σκάφος σε σκάφος δίνει την εντύπωση ότι παίζεις διαφορετικό παιχνίδι. Εχει ικανοποιητικό χειρισμό, αλλά μέτρια γραφικά και ήχο.

Εάν είστε, όμως, λάτρεις του 3D, σας συνιστώ δαγκωτά το Jedi Knight II: Jedi Outcast. Παρ' όλο που υπάρχει το Multiplayer, δεν νομίζω ότι θα σας κινήσει το ενδιαφέρον. Εγώ το δοκίμασα σε LAN και δεν ήταν τίποτα το σπουδαίο (χίλιες φορές StarCraft & Quake). Είναι ζήτημα εάν θα σημειώσει αξιόλογες πωλήσεις ο τίτλος, εν αντιθέσει με τον προκάτοχό του, που είχε πουλήσει σαν τρελό. Προτού κλείσω, να σας αναφέρω ότι, για να απαλλαγείτε από την εκνευριστική εισαγωγή κάθε φορά που αρχίζει το παιχνίδι, αρκεί από το αρχικό setup να ενεργοποιήσετε την επιλογή Skip Intro. PC



Μια δεύτερη γνώμη

Το Incoming ήταν ένα από τα παιχνίδια που πριν από τρία (αν δεν με απατά η μνήμη μου) χρόνια είχα τιμήσει δεόντως. Ηταν ένα arcade, αν και είχε βασικά στοιχεία και απεικόνιση εξομοίωσης. Αλλωστε, η Rage είναι διάσημη για το χύμα αλλά ταυτόχρονα διασκεδαστικό gameplay των παιχνιδιών της. Αυτή τη φορά η εταιρεία θέλησε να κάνει κάτι παραπάνω. Αυτό το "action/strategy" που αποπειράθηκε να κολλήσει, ξεκόλλησε από ...μόνο του! Αντικειμενικά, το παιχνίδι δεν είναι συνέχεια του Incoming, αλλά μια τραγική ρεπλίκα του σύγχρονου Battlezone. Και μέσα στον όλο χαμό, τα arcade/action στοιχεία, που σίγουρα θα του έδιναν αέρα και όγκο, χάνονται, όπως το φλουρί στη βασιλόπιτα...

Χάρης Κλάδης



Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
80	81	89	91	83	90

Ακόμα μία αποτυχημένη συνέχεια επιτυχημένου παιχνιδιού.


ADVENTURE

ACTION

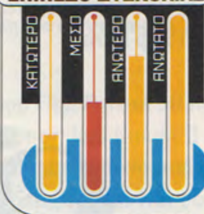
RPG

SIMULATION

STRATEGY

Warrior Kings


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 350MHz, 128MB RAM, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 3D ACCELERATION, DIRECTX 8... ΚΑΙ ΑΜΑ ΠΑΙΞΕΤΕ Μ' ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ, ΤΡΥΠΗΣΤΕ ΜΟΥ ΤΗ ΜΥΤΗ. ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ GEFORCE ΜΕ 64MB ΚΑΙ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 700MHz CPU.



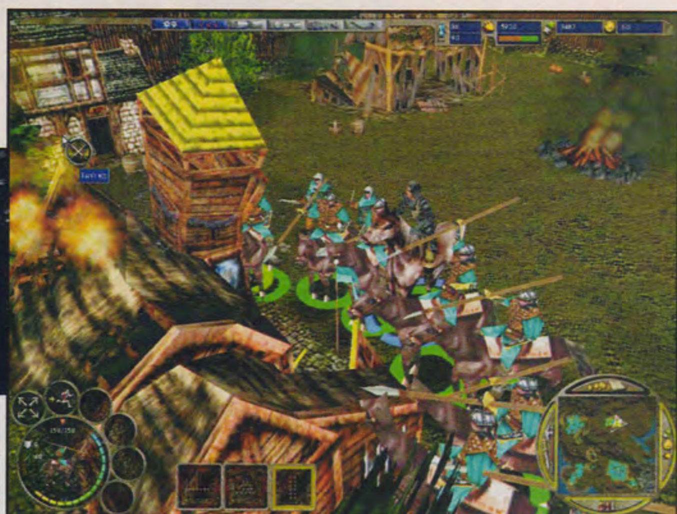
του Νίκου DuMmWiaM Κόντη DuMmWiaM@OteNet.gr

Είναι δύσκολο για ένα Real Time Strategy να καταφέρει να επιβιώσει τη συγκεκριμένη περίοδο και γι' αυτό ευθύνεται η... συνήθης ύποπτη Blizzard, αφού για να παίξεις ένα άλλο strategy πρέπει να ξεκολλήσεις από την Beta του WarCraft III... Πείτε μου, όμως, πώς μπορεί να γίνει αυτό; Εγώ τουλάχιστον δυσκολεύτηκα πολύ μέχρι να τα καταφέρω, αλλά, ευτυχώς, ΔΕΝ απογοητεύτηκα με το αποτέλεσμα.

Το ορφανό παιχνίδι της Sierra, τελικά, μεγάλωσε...



Οπως ανέφερα, το project Warrior Kings είχε αρχικά αναλάβει να χρηματοδοτήσει η Sierra, αλλά, τελικά, το μετάνιωσε κι έτσι "ξέπεσε" στα χέρια της Microids. Εχουμε να κάνουμε μ' ένα καθαρόαιμο War RTS με Resource Management, δηλαδή, μ' έναν κλασικό απόγονο του Age Of Empires, το οποίο, όμως, δίνει μεγαλύτερη έμφαση στον πόλεμο και τη Fantasy ατμόσφαιρα (μονάδες, τέρατα, spells κ.λπ.)! Θα μπορούσα να το χαρακτηρίσω ως ένα αμάλγαμα Age Of Empires II, με Shogun και Settlers. Τους τελευταίους μήνες παρακολουθούσα από κοντά τις εξελίξεις κατά το τελικό στάδιο της δημιουργίας του παιχνιδιού και ομολογώ ότι ήμουν ενθουσιασμένος. Δεν μπορούσα να κρατηθώ και κάθε φορά που έβλεπα νέα screenshots των ατελείωτων πεδίων μάχης και των αμέτρητων, κορυφαίων, φανταστικών μονάδων, πάθαινα κατιτί. Ομως, τα ξέχασα όλα αμέσως μόλις εγκατέστησα την Beta του WarCraft III στο σκληρό δίσκο μου! Επειτα από μερικές δεκάδες ώρες gaming, είχα ολοκληρωθεί ως προσωπικότητα, ως ύπαρξη, ως οντότητα. Ακόμα και η Pamela δεν θα μπορού-



Στο τελευταίο στάδιο του zoom νομίζετε ότι παίζετε άλλο παιχνίδι!

Θετικά



- Εντυπωσιακό και επιβλητικό
- Ρεαλιστικό και πρωτότυπο
- Πολύ καλά γραφικά

Αρνητικά



- Εκνευριστικά αργό στο φόρτωμα
- Πολύ βαρύ ως παιχνίδι
- Υψηλές απαιτήσεις

Το Warrior Kings ξεχωρίζει για τις πρωτότυπες ιδέες του, το αναλυτικό και ωραίο Tech Tree και το άψογο και εθιστικό campaign.

σε να με ικανοποιήσει τόσο... με τις σπιτικές συνταγές της, φυσικά :).

Ετσι, λοιπόν, καθώς έπαιζα WarCraft III, έφθασε η είδηση ότι το Warrior Kings είναι έτοιμο. Η αντίδρασή μου ήταν η ακόλουθη: "Α, ναι;! ΟΚ, πού είχαμε μείνει, ναι, ναι στους Undead μου...". Καταραμένη Blizzard. Anyway, για να μη σας τα πολυλογώ, αφού μπήκα στο τμήμα απεξάρτησης του "PC Master" για WarCraft III, κατόρθωσα να απαλλαγώ (για λίγες μέρες) από τα πλοκάμια του και να πέσω με τα μούτρα στο Warrior Kings. Τα αποτελέσματα ήταν ενθαρρυντικά... Βέβαια, ο τίτλος του παιχνιδιού με χαλούσε λίγο, ακούς εκεί Πολεμιστές Βασιλιάδες (όπως λέμε Συντάκτες Μαστιγωμένοι), αλλά έκανα τα στραβά μάτια και συνέχισα.



Ξέρετε ότι...

...στο multiplayer κομμάτι του παιχνιδιού το εντυπωσιακό είναι ότι δεν υπάρχουν φυλές για να διαλέξουν οι παίκτες; Απλώς, καθώς θα φτιάχνετε κτήρια, θα σας απαγορεύεται η δημιουργία άλλων κτηρίων κι έτσι αναγκαστικά θα κατευθυνθείτε σε μία από τις τρεις επιλογές, Good, Neutral ή Evil, καθεμία από τις οποίες θα προσφέρει τις δικές της μονάδες. Πολύ καλή και πρωτότυπη ιδέα, αφού έτσι δεν ξέρει ο αντίπαλός σας τι μονάδες θα αντιμετωπίσει!

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΥΠΟΘΕΣΗ

Το campaign του Πολεμιστές Βασιλιάδες (...) είναι ομολογουμένως ένα από τα καλύτερα και πιο εθιστικά. Αναλαμβάνετε το ρόλο του νεαρού Artos (και του αλόγου του), ο οποίος έχει μπαμπά έναν Δούκα. Κατά τη διάρκεια, όμως, της πρώτης αποστολής, ο μπαμπάς πεθαίνει από τους "κακούς" της ιστορίας και αναγκάζεται το τζόβενο Artos, μαζί με το άλογό του, να εγκαταλείψουν την πατρίδα τους και να πάνε στην ξενιτιά. Ο Artos, όμως, ορκίζεται να πάρει εκδίκηση και να επιστρέψει στη χώρα του για να την πάρει πίσω. Αυτό είναι το κεντρικό story, το οποίο εξελίσσεται πολύ όμορφα από αποστολή σε αποστολή. Δεν θέλω να αποκαλύψω άλλες πληροφορίες για το σενάριο του παιχνιδιού, διότι πιστεύω ότι θα χαλάσει τη μαγεία του.

Συνολικά υπάρχουν 22 πίστες τις οποίες πρέπει να περάσετε και 80 quests να ολοκληρώσετε! Θα κάνετε φοβερές πολιορκίες, θα αμύνεστε σε πολιορκίες που σας κάνουν, θα πρέπει να φυγαδεύσετε προμήθειες, να προστατέψετε χωριά, να σκοτώσετε τέρατα και πολλά ακόμα τα οποία προσθέτουν πολλή δράση και ποικιλία στο παιχνίδι, ανεβάζοντας παράλληλα το ενδιαφέρον του παίκτη και την αντοχή του Warrior Kings. Κατά τη διάρκεια των αποστολών θα πρέπει να πάρετε αποφάσεις, οι οποίες θα επηρεάσουν άμεσα τις επόμενες αποστολές σας. Για παράδειγμα, εάν στην πρώτη αποστολή δεν συγχωρέσετε τον "κακό" και δεν τον πάρετε με το μέρος σας, θα αναγκαστείτε στην επόμενη να οχυρωθείτε καλύτερα στην περιοχή σας, προκειμένου να είστε πιο ασφαλείς από ενδεχόμενη αντεπίθεση του κακού!



King Of The Hill... Προσέξτε την αντίθεση στα γραφικά των Textures με αυτά των μονάδων. Ντροπή...

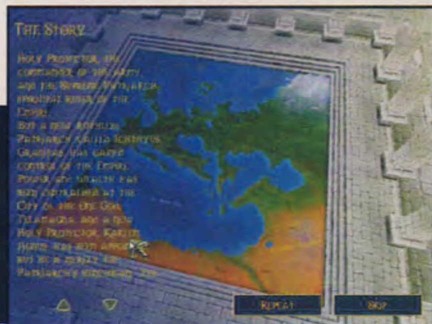
Αν σας άρεσε...



Τότε πρέπει να παίξετε τα Empire Earth, Age Of Empires II και, φυσικά, την Beta του WarCraft III. Πού θα τη βρείτε; Ε, όλο και κάποιος θα την έχει :P

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Αυτό που κάνει το Warrior Kings να διαφέρει απ' όσα RTS είδα μέχρι τώρα, είναι τα φοβερά γραφικά του. Οπως ήδη έχετε παρατηρήσει από τις εικόνες, μπορείτε να αναπτύξε-



Ξεκινώντας το campaign του Warrior Kings.

Επεξήγηση interface

Objectives, μενού και επιλογές για multiplayer

Μέγιστος αριθμός μονάδων, ξυλεία, χρυσό και τροφή

Κύρια οθόνη γραφικών

Επιλογές εργατών και idle worker

Mini map

Επιλογές μονάδων, ειδικές ικανότητες, formations

τε υπεράριθμες δυνάμεις σε κάθε πίστα, να τις παρατάξετε και να ετοιμαστείτε για μια φοβερή μάχη! Η μηχανή γραφικών είναι έτσι φτιαγμένη ώστε να σας επιτρέπει να χειρίζεστε μεγάλο αριθμό μονάδων χωρίς ιδιαίτερο πρόβλημα. Καθώς αποσπάται, όμως, η προσοχή σας στα γραφικά και στον αριθμό των μονάδων, παρατηρείτε ότι το texturing του εδάφους δεν είναι εξίσου ποιοτικό και είναι software rendered. Πρόκειται για ένα ελάττωμα που αμέσως θα παρατηρήσετε, ιδίως αν κάνετε full zoom. Το έδαφος μοιάζει pixel-ιασμένο και η αντίθεση που κάνει με τα φοβερά γραφικά των μονάδων είναι έντονη.

Η κάμερα του παιχνιδιού δίνει τη δυνατότητα για περιστροφή, Zoom In, Zoom Out και, φυσικά, κίνηση προς τις τέσσερις κατευθύνσεις. Στο τελευταίο στάδιο του Zoom In μπορείτε να θαυμάσετε φοβερές λεπτομέρειες στις μονάδες. Ιδίως η κίνησή τους είναι μοναδική, όσο για τη μάχη, το θέαμα είναι απολαυστικότατο. Βέβαια, όπως προανέφερα, στο τελευταίο στάδιο του Zoom In, τα textures του εδάφους είναι απαράδεκτα κι αυτό είναι μεγάλο μείον. Τα ηχητικά εφέ των μονάδων είναι καλά δουλεμένα (όχι όπως του WarCraft III, φυσικά), αλλά η μουσική κάπως υποτονική. Μουσική δωματίου να την πω, Lexotanil και για ύπνο να την πω... όπως και νά 'χει, είναι μουσική που δεν αρμόζει σ' ένα Medieval Fantasy παιχνίδι!


Τα Fire Arrows των Archers υπόσχονται γρήγορη καταστροφή στα κτήρια.


Siege Weapons... Ο παράδεισος!

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Warrior Kings διαθέτει 70 τύπους μονάδων, οι οποίες χωρίζονται σε 5 κατηγορίες. Light Infantry, Heavy Infantry, Light Cavalry, Heavy Cavalry και Siege Weapons.



Παρατηρήστε τα γραφικά από τα βέλη. Πού να ακούσετε και τον ήχο όταν χτυπάνε τους αντιπάλους!

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Το Warrior Kings σίγουρα δεν είναι κάτι καινούριο σε σύλληψη και έχει αρκετές ομοιότητες με άλλα RTS και ιδίως με το Empire Earth και το Age of Empires. Παρ' όλα αυτά ξεχωρίζει για τις πρωτότυπες ιδέες του, το αναλυτικό και ωραίο Tech Tree και το άψογο και εθιστικό campaign. Από την άλλη, όμως, έχει φοβερά αργό φόρτωμα και πολύ υψηλές απαιτήσεις! Ειδικά το πρώτο, είναι από τα πιο εκνευριστικά στοιχεία του παιχνιδιού. Οταν έχανα, προτιμούσα να αφήσω το παιχνίδι παρά να κάνω Load... και όχι τίποτε άλλο έδωσα και τόσα λεφτά για την GeForce III. Πιστεύω ότι οι λάτρεις του Age Of Empires και του Empire Earth θα γουστάρετε σαν τρελοί αυτό το παιχνίδι.

PC

Από τις μονάδες, οι πιο εντυπωσιακές είναι όσες εμπίπτουν στην κατηγορία Heavy και Siege! Μιλάμε στην κυριολεξία για κτήνη, τα οποία είναι ικανά να καταστρέψουν πολλές αντίπαλες (Light) μονάδες, απλώς με το να φτερνιστούν. Υπάρχουν τρεις πρώτες ύλες που θα σας απασχολούν: η ξυλεία (από τα δέντρα), η τροφή (από τα χωράφια που θερίζουν οι εργάτες σας) και το χρυσάφι. Το χρυσάφι δεν παράγεται από κάποιο ορυχείο, αλλά αντίθετα δημιουργείται από το εσωτερικό εμπόριο που κάνετε. Δηλαδή, αντί ο εργάτης να επιστρέψει την ξυλεία ή την τροφή, στο χωριό μπορεί να πάει στο Shop και να τα μετατρέψει σε Gold! Για να προστεθούν οι πρώτες ύλες στο συνολικό ποσό, πρέπει ένα ειδικό κάρο να τις μεταφέρει από το χωριό στη Manor (εκτός και αν οι εργάτες είναι πιο κοντά στη Manor, οπότε τις παραδίδουν κατευθείαν εκεί). Η ύπαρξη του βαγονιού δίνει τη δυνατότητα στους αντιπάλους και σ' εσάς να διακόψετε τις γραμμές τροφοδοσίας του εχθρού. Ενώ, λοιπόν, οι εργάτες παράγουν πρώτες ύλες, εσείς ποτέ δεν τις αποκτάτε γιατί δεν φτάνουν στη Manor! Επιπροσθέτως, εάν σκοτώσετε τον οδηγό του κάρου και τοποθετήσετε δικό σας εργάτη πάνω του, μπορείτε να κλέψετε τις πρώτες ύλες και να τις προσθέσετε στο δικό σας σύνολο. Ακόμα ένα μοναδικό χαρακτηριστικό του Warrior Kings είναι ότι, καθώς θα αυξάνετε το μέγεθος του στρατού σας, θα πρέπει να αυξάνετε και την παραγωγή της τροφής σας για να τον συντηρείτε, γιατί οι στρατιώτες θα καταναλώνουν τρόφιμα. Οπότε θα πρέπει συνέχεια να δημιουργείτε νέες φάρμες όσο αυξάνετε τον αριθμό των υπηκόων σας... Αρκετά πρωτότυπες ιδέες, δεν βρίσκετε;

Ο χειρισμός είναι σχετικά εύκολος. Επιλέγετε με αριστερό κλικ και θέτετε ενέργειες με το δεξί. Με space μεταφέρεστε στην επιλεγμένη μονάδα και με P κάνετε Pause (βασικότατο). Το roller του ποντικιού σάς επιτρέπει να κάνετε Zoom In και Zoom Out, ενώ αν κρατήσετε πατημένο το μεσαίο κουμπί, κάνετε περιστροφή στην κάμερα. Το AI γενικότερα (τόσο των δικών σας μονάδων όσο και των αντιπάλων) είναι απαράδεκτο. Υπήρξαν στιγμές που οι Archers μου περίμεναν τους αντιπάλους να έρθουν κοντά, χωρίς να τους επιτεθούν! Σας συμβουλεύω να μην αφήνετε για μεγάλο διάστημα τις μονάδες σας χωρίς ντάντεμα...



Μια δεύτερη γνώμη

Πάρτε το Empire Earth, αλλάξτε του το ύφος σε πιο... φανταστικό κι έχετε το Warrior Kings! Ενα καλό παιχνίδι απ' όλες τις απόψεις. Ενα σημείο που με ξένισε, πάντως, ήταν η οικονομία, η οποία βασίζεται στο εμπόριο και όχι στην εξόρυξη χρυσού, όπως συνηθίζεται σε όλα τ' άλλα games του είδους. Η ανάγκη δημιουργίας εμπορικών κόμβων ανεβάζει την πολυπλοκότητα από την αρχή, αλλά εγώ αυτή την περίοδο περνάω κρίσεις οξείας τεμπελίτιδας! Αλλο ένα σημείο αναφοράς είναι τα γραφικά, τα οποία δεν είναι άσχημα από απόσταση, αλλά από κοντά (max zoom) είναι μέτρια, με τεράστια πολύγωνα, ακριβώς όπως συνέβαινε στο Empire Earth! Ευτυχώς που έρχεται το Warcraft III για να "διδάξει" πώς πρέπει να είναι τα γραφικά σε 3D παιχνίδια στρατηγικής!

Χάρης Κλάδης

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
89	93	90	89	97	95

Ενα είναι σίγουρο: Δεν θα περάσει απαρατήρητο!


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY



ARCANUM

OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 2 ΣΤΑ 300MHz, 64MB RAM, WINDOWS 9X/ME/2000, DIRECTX 7.0A, 4x CD-ROM DRIVE, 8MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX CERTIFIED DRIVERS, 16BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX CERTIFIED DRIVERS, 1.200MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΧΩΡΙΣ ΤΑ SAVES!

Οταν η τεχνολογία συνυπάρχει με τη... μαγεία!

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι εκπληκτικό από κάθε πλευρά. Ευρηματικό, με πολύ καλοδουλεμένο υπόβαθρο και, το κυριότερο, με μία βασική ιστορία γεμάτη συνεχείς ανατροπές. Εκεί που νομίζεις ότι βρίσκεσαι κοντά στην τελική αλήθεια, ξαφνικά συνειδητοποιείς ότι είσαι ακόμα στο μηδέν.

Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκινά μ' ένα αεροσκάφος, τύπου Zeppelin, το οποίο θυμίζει πάρα πολύ έντονα το σχετικό μυθιστόρημα του μεγάλου οραματιστή και συγγραφέα Ιουλίου Βερν. Ενώ πετάς πάνω από τα Stonewall Mountains, δύο μικρά και σχεδόν πρωτόγονα αεροσκάφη σού επιτίθενται και σε καταρρίπτουν. Ουσιαστικά είσαι ο μοναδικός επιζών. Από ένα ετοιμοθάνατο Gnome θα μάθεις για μία διαβολική δύναμη που απειλεί να καταστρέψει τον κόσμο. Το Gnome σού δίνει ένα δαχτυλίδι για να το πας σ' ένα παιδί, σ' ένα προικισμένο παιδί που μπορεί να σώσει τον κόσμο.

Σχεδόν από την αρχή διαπιστώνεις ότι έχεις να κάνεις μ' ένα πολύ πλούσιο σενάριο, όπου δεν υπάρχουν οι συνηθισμένοι καλοί ή κακοί χαρακτήρες. Ο πρώτος χαρακτήρας που συναντάς, ο NPC Virgil, σου δίνει σχεδόν αμέσως το στίγμα του παιχνιδιού. Αντιφατικοί χαρακτήρες, λίγο μπερδεμένοι και με αρκετή δόση αστειότητας.

Δεν μπορώ να πω περισσότερα χωρίς να αρχίσω να αποκαλύπτω τα βαθύτερα μυστικά του σεναρίου. Να είσαι, όμως, σίγουρος ότι, παίζοντάς το, πολλές φορές θα αναφωνήσεις "ουάου..."!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



- Φανταστείτε έναν κόσμο όπου η μαγεία και η τεχνολογία συνυπάρχουν δίπλα δίπλα.
- Φανταστείτε έναν κόσμο όπου ζουν Humans, Dwarves, Orcs και Elves.
- Φανταστείτε έναν κόσμο με δεκάδες πόλεων και dungeons για να εξερευνήσετε.
- Φανταστείτε έναν κόσμο με περισσότερους από 300 μοναδικούς χαρακτήρες για να επικοινωνήσεις και 280 διαφορετικά είδη τεράτων.
- Καλώς ήλθατε στο μοναδικό κόσμο του Arcanum!





Θετικά



- Εκπληκτικό σενάριο
- Ενα από τα καλύτερα συστήματα δημιουργίας χαρακτήρων
- Turn based και real time μάχες
- Εξαιρετικό manual

Αρνητικά



- Διαφορετική δυσκολία ανάλογα με το χαρακτήρα που διαλέγεις
- Ασχημο σύστημα κατανομής xp
- Φτωχά γραφικά

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι εκπληκτικό από κάθε πλευρά. Ευρηματικό, με πολύ καλοδουλεμένο υπόβαθρο και, το κυριότερο, με μία βασική ιστορία γεμάτη συνεχείς ανατροπές.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΚΑΙ ΜΑΧΕΣ

Το παιχνίδι διαθέτει ένα από τα καλύτερα συστήματα δημιουργίας χαρακτήρων. Για να το κάνουν ακόμη πιο ενδιαφέρον οι δημιουργοί του, πρόσθεσαν και τα λεγόμενα backgrounds σε κάθε race που πρέπει να διαλέξεις. Αν και, τελικά, δεν πρόκειται για κάτι το καθοριστικό στην ανάπτυξη των χαρακτήρων, δίνει βάθος στους χαρακτήρες του παιχνιδιού.

Οι χαρακτήρες μπορούν ν' αναπτυχθούν μέχρι το 50ό επίπεδο. Σημειώνεται ότι, ξεκινώντας, δημιουργείς έναν χαρακτήρα και ανάλογα με αυτόν μπορείς να πάρεις κατά τη διάρκεια της δράσης έναν ή περισσότερους followers για να σε βοηθάνε.

Οι μάχες είναι βασικά real time, αλλά πατώντας το Spacebar μετατρέπονται αυτόματα σε turn based. Είναι το δεύτερο παιχνίδι, μετά τα Might & Magic, που επιλέγει αυτό το καθαρά διπλό σύστημα μαχών, το οποίο, τελικά, φαίνεται να είναι και το πιο σωστό, αφού ικανοποιεί τους πάντες.

Δυστυχώς, στις μάχες καταγράφονται τα 2 από τα 4 συνολικά αρνητικά στοιχεία του παιχνιδιού. Πρώτα απ' όλα, το Arcanum είναι τελείως αντιφατικό και ανισομερές, ως προς τη δυσκολία, ανάλογα με το αν έχεις διαλέξει χαρακτήρα με κλίση στον πόλεμο, τη μαγεία ή την τεχνολογία. Με χαρακτήρα Fighter είναι σχετικά εύκολο, με χαρακτήρα που έχει κλίση στη μαγεία είναι δύσκολο και, τέλος, με χαρακτήρα που έχει κλίση στην τεχνολογία είναι εξαιρετικά δύσκολο. Αυτή η ανισομέρεια καταστρέφει την ισορροπία του παιχνιδιού, μια και σχεδόν όλοι καταλήγουν, τελικά, να διαλέγουν τους Fighters. Το δεύτερο αρνητικό στοιχείο εί-



Ξέρετε ότι...

...όταν οι τρεις βασικοί δημιουργοί του παιχνιδιού εργάζονταν στην Interplay για το Fallout, το αφεντικό τους τούς αποκαλούσε "η τρόικα"; Ετσι, υιοθέτησαν αυτό το όνομα και για την εταιρεία που έφτιαξαν στη συνέχεια, ονομάζοντάς την "Troika games".



Ορισμένα από τα όμορφα γραφικά backgrounds.



ΟΙ RACES ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΤΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ

Dwarf: +1 strength, +1 constitution, +15% technological aptitude, +2 technological skills, -1 charisma, -1 dexterity, τα spells κοστίζουν το διπλάσιο για να γίνουν cast

Elf : +1 dexterity, +1 willpower, +1 beauty, +15% magical aptitude, -2 constitution, -1 strength, -2 technological skills

Gnome: +2 willpower, +2 haggle, +10 negative reactions, -2 constitution

Half-Elf: +1 dexterity, +1 beauty, +5% magical aptitude, -1 constitution, -1 technological skills

Half-Orc: +1 strength, +1 constitution, +2 melee & dodge, +10% poison resistance, -2 beauty, -2 charisma

Half-Ogre: +4 strength, +10% damage resistance, -2 prowl, -4 intelligence, -1 beauty

Halfling: +2 dexterity, +2 prowl, +1 dodge, +5% critical hits, -3 strength

Human: Κανένας modifier
Ο καλύτερος χαρακτήρας, όχι μόνο για να ξεκινήσεις το παιχνίδι, αλλά και για να το τελειώσεις σχετικά χωρίς προβλήματα, είναι ο melee fighter. Εχοντας πόντους στα Strength, Dexterity, Dodge και Melee, δεν έχεις να φοβηθείς τίποτα.

Μπορείς να διαλέξεις ανάμεσα στους:

➤ The ugly fighter (Half-Orc, troll offspring)
Στην περίπτωση αυτή, μπορείς να έχεις μόνο ένα follower, αλλά δεν θα χρειαστεί κάτι παραπάνω. Θα πάρεις όλες τις αποστολές.

➤ The stupid fighter (Half-Ogre, raised in the pits)
Την επιλογή αυτή αξίζει να τη δοκιμάσεις αφού τελειώσεις το παιχνίδι και θελήσεις να δεις τους μοναδικούς διαλόγους του. Δεν έχει νόημα να τελειώσεις το παιχνίδι μ' αυτόν το χαρακτήρα, γιατί χάνεις πολλές αποστολές.

➤ The well-rounded fighter (Human or Half-Elf, hyperactive)
Ο χαρακτήρας που διάλεξα. Εχεις extra speed και δεν χάνεις κανένα stat point, όπως συμβαίνει μ' άλλα backgrounds.

ναι το γεγονός πως το παιχνίδι καταμετρά τα experience points σου (xp). Εδώ, λοιπόν, υπάρχει η παγκόσμια πρωτοτυπία να μην κερδίζεις xp ανάλογα με το τέρας που σκοτώνεις, αλλά ανάλογα με το πόσα χτυπήματα δίνεις σε κάθε τέρας! Ετσι, αν είσαι δυνατός χαρακτήρας και σκοτώσεις μ' ένα γερό χτύπημα κάποιο τέρας, θα πάρεις λιγότερους πόντους απ' ό,τι αν το σκότωνες με 4 ή 5 χτυπήματα! Συγχωρέστε με, αλλά δεν υπάρχει καμιά λογική σ' αυτό. Δεν ξέρω, βέβαια, αν αυτή η αδικία διορθώνεται ή όχι με το τελευταίο patch του παιχνιδιού.

Τέλος, σημειώστε ότι στη δημιουργία των χαρακτήρων πρόβλημα αποτελεί το γεγονός ότι τα περισσότερα πρόσωπα είναι ανθρώπινα. Φαντάζεστε έναν Νάνο ή ένα Gnome με πλήρως ανθρώπινα χαρακτηριστικά; Μόνο τα Elves ξεχωρίζουν κάπως κι αυτό λόγω των αυτιών τους. Γράφω "κάπως" γιατί ακόμη και τα Elves φοράνε κουστούμια!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Arcanum αποτελούν την τρίτη αδυναμία του, μια και είναι αρκετά φτωχή η γραφική απόδοση του background των διάφορων χώρων, εσωτερικών ή εξωτερικών και, δυστυχώς, είναι ακόμη πιο φτωχά στη γραφική απόδοση των χαρακτήρων. Από τους δημιουργούς των Fallouts περίμενα πολύ περισσότερα στον τομέα αυτό. Κρίμα!

Ο βασικός μουσικός ήχος του παιχνιδιού είναι εξαιρετικός, οι ομιλίες αρκετά καλές, αλλά τα ηχητικά εφέ μέτρια. Γενικά, πάντως, ξεχωρίζει η εξαιρετική μουσική του.

Ο χειρισμός είναι, κατά τη γνώμη μου, η τέταρτη σημαντική αδυναμία του παιχνιδιού. Ενας παίκτης θα χρειαστεί περισσότερο από 1 ώρα παιχνιδιού για να εξοικειωθεί με το συνολικό χειρισμό: πώς δίνεις αντικείμενα στους Followers σου, πώς τους εξοπλίζεις, πώς μετακινείσαι με τους χάρτες, πώς κάνεις τα μάγια, πώς χρησιμοποιείς διάφορα αντικείμενα (τεχνολογικά ή μη). Θα έπρεπε να είχε προβλεφθεί κάτι πιο απλό. Μπορεί το σύστημα χειρισμού να είναι υπερπλήρες, παραμένει, όμως, δύσχρηστο.

Διαβάστε οπωσδήποτε το manual. Εκτός από το ότι είναι από τα καλύτερα που έχω δει σε RPG, εξηγεί προσεκτικά σχεδόν τα πάντα. Επαναλαμβάνω: Προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι, διαβάστε πρώτα το manual του.

ΔΡΑΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Η δράση είναι εξαιρετικά πλούσια και θα κάνει εντύπωση σε οποιονδήποτε ασχολη-



Fan sites

- http://www.arcanum.sierra.com/
- http://www.troikagames.com/arcanum.htm
- http://www.terra-arcanum.com/
- http://www.geocities.com/agesarcanum/
- http://rpgplanet.com/arcanum/

PATCH

Για το παιχνίδι κυκλοφορεί στο site της Sierra το τελευταίο patch του παιχνιδιού, η 1.0.7.4 έκδοση. Είναι σημαντικό να εγκαταστήσετε ΑΜΕΣΩΣ το συγκεκριμένο patch (arcanum_en_1074.exe - 3.184.726 bytes), καθώς, αφ' ενός διορθώνει μία σειρά προβλημάτων, αλλά μικρά και άλλα πιο σοβαρά, συνολικά περίπου 39, αφ' ετέρου προσθέτει μία σειρά νέων χαρακτηριστικών. Κατά τη γνώμη μου, τα πιο αξιοσημείωτα από αυτά είναι ότι οι followers χαρακτήρες της ομάδας σου μπορούν να φτάσουν στο 50ό επίπεδο και ότι προστίθεται στο φάκελο του παιχνιδιού (στο Start - Programs - Sierra - Arcanum group) ένα shortcut με τον τίτλο "Arcanum Fullscreen", το οποίο σου επιτρέπει να αλλάζεις μεταξύ Fullscreen και normal modes πατώντας το πλήκτρο F10.



Δείγμα από τα quests που ολοκληρώνεις.



Από την πολύ εντυπωσιακή εισαγωγή του παιχνιδιού.


Κάνοντας κλικ στο αριστερό icon, βλέπεις τον "οπλισμό" του συντρόφου σου.

HINTS - ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ HINTS

- Αν κατορθώσεις να φτάσεις στο Level 50, θα κερδίσεις συνολικά 64 character points. Πρόσεξε, λοιπόν, καλά πού θα τα τοποθετήσεις.
- Αν ανεβάσεις το speed σου πάνω από το 20, θα ξεκινάς πρώτος οποιαδήποτε μάχη!
- Τα skills Lock Picking και Gambling δεν έχουν κάποια ιδιαίτερη χρησιμότητα στο παιχνίδι. Ο κυριότερος λόγος γι' αυτό είναι ότι τα λεφτά δεν παίζουν τόσο σπουδαίο ρόλο.
- Επίσης, τα skills Disarm Traps και Spot Traps είναι σχετικά άχρηστα. Οι παγίδες που υπάρχουν δεν είναι τόσο σημαντικές ώστε να χαραμίσεις points στα skills αυτά.
- Πρόσεξε, επίσης, το Repair skill. Από τη μία μεριά, η επισκευή των αντικειμένων είναι αρκετά φθηνή και, από την άλλη, θα συναντήσεις αρκετούς που κάνουν τη δουλειά αυτή στο παιχνίδι. Ετσι, μη χαραμίσεις ούτε εδώ points...
- Οποιοσδήποτε άλλος τρόπος μάχης, εκτός από τον melee, απαιτεί πολεμοφόδια. Γι' αυτό φρόντισε να έχεις πάντοτε μαζί σου ένα πολύ καλό melee όπλο. Ποτέ δεν ξέρεις τι θα συναντήσεις έχοντας ξεμείνει από πολεμοφόδια.
- Απόφευγε να πάρεις backgrounds που σου δίνουν κάποιο "special" αντικείμενο. Στο παιχνίδι θα βρεις πάντοτε πολύ καλύτερα.
- Στην Tarant θα βρεις ένα gypsy που θα αναγνωρίσει (Identify) τα αντικείμενά σου κι ένα junk dealer που θα σου επισκευάζει τα περισσότερα αντικείμενα, ενώ ταυτόχρονα θα σου αγοράζει σχεδόν τα πάντα.
- Σημείωσε ότι τα trash bins αδειάζουν "περιοδικά". Ετσι, μη φυλάς σ' αυτά αντικείμενα, εκτός κι αν θέλεις να τα πετάξεις.
- Κάνε πάντοτε save πριν να μπεις σε bar. Μερικοί ιδιοκτήτες μπορεί να σου ζητήσουν μέχρι και 500 gold.
- Οταν κυκλοφορείς στους χάρτες, μπορείς να βάλεις waypoints σε οποιοδήποτε σημείο θέλεις, άσχετα με το αν πρόκειται για κάποια πόλη ή όχι.
- Για να κάνεις Identify ένα αντικείμενο, κάνεις τα εξής: Διάλεξε το scroll, πήγαινε τον Hand κέρσορα στη δεξιά μεριά της οθόνης του Inventory και μόνο τώρα διάλεξε το αντικείμενο που θέλεις ν' αναγνωρίσεις.



Δημιουργώντας το χαρακτήρα σου.

θεί με το Arcanum. Δεν είναι πλούσια μόνο από την πλευρά των τεράτων και των δυσκολιών που αντιμετωπίζεις κάθε φορά μ' αυτά, αλλά οι δημιουργοί του είχαν την εξυπνάδα να φτιάξουν μία σειρά αποστολών που "αλληλομπλέκονται" και που εξαρτάται από σένα αν θα πάρουν τη μία ή την άλλη μορφή. Αυτό το γεγονός, μαζί με τις πολλαπλές σεναριακές ανατροπές, είναι από τα δύο πιο ενδιαφέροντα στοιχεία του παιχνιδιού. Το τρίτο πιο ενδιαφέρον στοιχείο είναι οπωσδήποτε ο μοναδικός κόσμος του.

Στο Arcanum υπάρχει πληθώρα αποστολών, βασικών ή μη, μικρών ή μεγάλων, και νομίζω ότι από αυτή την πλευρά το παιχνίδι θα ικανοποιήσει οποιονδήποτε παίκτη.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Οι δημιουργοί των Fallout, που αποχώρησαν και έφτιαξαν την Troika Games, μας έδωσαν ένα πολύ καλό, αλλά αντιφατικό και με μερικές σημαντικές αδυναμίες παιχνίδι. Σε κάθε περίπτωση δείτε το, αφού είναι σίγουρο ότι θα το ευχαριστηθείτε πάρα πολύ. Απλώς παίξτε το ως ένας καθαρός Fighter. Δεν είναι τυχαίο ότι ψηφίστηκε από διάφορα περιοδικά στις ΗΠΑ ως το RPG της χρονιάς.

Οσο για μένα, σας ζητώ συγγνώμη για τη μεγάλη καθυστέρηση στην παρουσίασή του, αλλά, βλέπετε, στο σακούλι μου υπάρχουν πολλά ακόμη που πρέπει να μελετήσω... PC

Αν σας άρεσε...



...μπορείτε να κατεβάσετε από τη σελίδα του παιχνιδιού στο Internet το Arcanum Mod Pack, που περιέχει έξι νέες αποστολές για το Arcanum και έχει δημιουργηθεί από το team που έφτιαξε το παιχνίδι.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΔΡΑΣΗ
89	80	92	96	80	90

Ενα πρωτότυπο RPG, με πληθώρα νεωτεριστικών στοιχείων, το οποίο διαθέτει ένα από τα καλύτερα και πλουσιότερα σενάρια που έχω δει σε παιχνίδι του είδους. Υστερεί, όμως, στα γραφικά και, δυστυχώς, η δυσκολία των μαχών του είναι τελείως ανισομερής, ανάλογα με το τι χαρακτήρα έχεις.


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

NYR NEW YORK RACE


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM II MMX 400MHz, 64MB RAM, 600MB ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ, 4X CD-ROM, DIRECTX 8.0, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16MB RAM, WINDOWS 98/ME/2000

του Νίκου "the 5th element" Καραδήμα psyman79@hotmail.com



Μετά το καταπληκτικό Star Wars Racing, το οποίο βασίστηκε στη γνωστή ταινία του George Lucas, εν έτει 2002 έρχεται ακόμα ένα φουτουριστικό racing που εκμεταλλεύεται την ατμόσφαιρα και το image μιας sci-fi ταινίας. Αναφέρομαι στο New York Race (NYR), το οποίο βασίζεται με τη σειρά του στο "The Fifth Element" όπου πρωταγωνιστούσε ο Bruce Willis. Φορέστε τις ζώνες ασφαλείας και ετοιμαστείτε για μια απολαυστική βόλτα στους φωτεινούς δρόμους της Νέας Υόρκης του μέλλοντος.

Ο οπτικός παράδεισος του gamer. Θα διανύετε στενάκια όπου θα νιώσετε τη μελαγχολία της μεγαλούπολης, θα περιδιαβαίνετε μέσα από φωτεινές, φανταχτερές λεωφόρους, όπου οι μοναδικές πηγές φωτός θα είναι οι διαφημιστικές πινακίδες νέον και, ενώ θα παίρνετε την αμέσως επόμενη στροφή, θα έρχεστε πρόσωπο με πρόσωπο με μια υπέρλαμπρη ανατολή ηλίου που το μόνο που καταφέρνει είναι να δώσει μια ρανίδα ελπίδας στους κατοίκους-κατάδικους της μεγάλης πόλης. Το μεγάλο σοκ θα το πάθετε στις νυχτερινές διαδρομές, με τα απίστευτα effects των όπλων και των εκρήξεων αλλά και των φωτεινών επιγραφών που μετατρέπουν τη νύχτα σε μέρα, συμπληρώνοντας έτσι το νυχτερινό καμβά της μελλοντικής Νέας Υόρκης με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Όλα τα οχήματα διαθέτουν υπέροχο modeling με λεπτομερέστατα textures και καμπύλες, ενώ η εμπνευσμένη σχεδίασή τους χαρακτηρίζεται από τη μόδα του 23ου αιώνα, που θέλει τις έντονες γραμμές με τις αεροδυναμικές ενισχύσεις σε αρμονία με το κλασικό feeling του 20ού αιώνα.

Ο ήχος, από την άλλη, απαρτίζεται από funky jazz ρυθμούς και intelligent


Καθ' οδόν προς τα γραφεία του "PC Master".

Θετικά



- Υπέροχα γραφικά
- Ατμοσφαιρική μουσική
- Μεγάλος εθισμός
- Υπέροχο feeling
- Μεγάλη δυσκολία

Αρνητικά



- Δύσκολος χειρισμός
- Παράξενη σχεδίαση διαδρομών
- Μεγάλη δυσκολία
- Γραφικά που αποσπούν την προσοχή

Ξέρετε ότι...

...Ο Bruce Willis σε δήλωσή του υποστήριξε ότι το "The 5th Element" είναι η καλύτερη ταινία στην οποία έχει πρωταγωνιστήσει έως τώρα;

drum'n'base αποχρώσεις, ενώ τα άψογα ηχητικά εφέ που συνοδεύουν τη μουσική υπόκρουση, καταφέρνουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο να δημιουργήσουν ένα άκρως απολαυστικό ακουστικό αποτέλεσμα.

GAMEPLAY

Στο NYR θα βρεθείτε μπροστά σε γνώριμα modes, όπως είναι τα "Single Race", "Time Attack" και το "Championship", από τα οποία θα ξεκλειδώνετε καινούριες πίστες και οχήματα, προσπαθώντας ταυτόχρονα να αναρριχηθείτε στο υψηλότερο βάθρο της λίστας των "High Scores". Το μόνο καινούριο που θα διαπιστώσετε είναι η επιλογή "Keirin". Εδώ σε κάθε πέρασμα από checkpoint αυτός που θα καταλαμβάνει την τελευταία θέση θα βγαίνει εκτός μάχης, με το νικητή να πρέπει στο τελευταίο checkpoint της πίστας να καταφέρει να πάρει την πρώτη θέση. Αν μη τι άλλο πρόκειται για μια πολύ ενδιαφέρουσα επιλογή, ιδίως σε multiplayer. Δυστυχώς, δεν είναι όλα ρόδινα στο παιχνίδι, μια και στο playability σημείωσα αρκετά προβληματάκια. Το να προσπαθείτε να πάρετε ομαλά μια στροφή, θέλοντας από τη μια να πάρετε το bonus και από την άλλη να αποφύγετε κάποιο από τα δεκάδες φυσικά εμπόδια που υπάρχουν στους δρόμους της Νέας Υόρκης, είναι μια εκνευριστικά δύσκολη απόπειρα για τους εξής απλούς λόγους: Πρώτον, εξαιτίας του δύστροπου και αργού χειρισμού μέσω πληκτρολογίου (ενδείκνυται η χρήση gamepad), δεύτερον, λόγω της ασαφούς σχεδίασης των διαδρομών και, τρίτον, λόγω των γραφικών, τα οποία πολλές φορές αποσπούν την προσοχή με ολέθριες συνέπειες τόσο για την πρόοδό σας στο παιχνίδι όσο και για την υγεία του νευρικού συστήματός σας. Δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα σας έρχεται να πετάξετε το πληκτρολόγιο από το παράθυρο.

Αν σε όλα αυτά προσθέσετε και τους αλάνθαστους οδηγούς της CPU, τότε καταλαβαίνετε ότι το να καταφέρετε να τερματίσετε (όχι να βγείτε πρώτοι) σε μια πίστα είναι όνειρο θερινής νυκτός. Ευτυχώς, το gameplay σώζει σαν από μηχανής θεός ο φοβερός εθισμός που αναπτύσσεται για το NYR, ο οποίος πηγάζει τόσο από τη μαγευτική ατμόσφαιρα και το όλο feeling όσο και από την οπτικοακουστική αρτιότητα του παιχνιδιού.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Διαθέτοντας τα πιο hi-tech γραφικά της εποχής μας αλλά και ένα ιδιαίτερα επιτυχημένο feeling, το NYR καταφέρνει, τελικά, να τραβήξει την προσοχή παρά τα όποια προβλήματά του στο gameplay. Αποτελεί, λοιπόν, ένα must για όλους τους φίλους του αθλήματος και όχι μόνο. PC


Εδώ βλέπετε το όχημα του Ροζ πάνθηρα.


Κατεβάζοντας τη μούρη, αποκτάτε μεγαλύτερη ταχύτητα. Προσοχή, όμως, στα τραμ και τα μπαλκόνια.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΕΘΙΣΜΟΣ
85	96	90	80	85	88

Ο Korben Dallas και η παρέα του σας περιμένουν για μια κόντρα στους δρόμους της Νέας Υόρκης.

hints & tips



Καλώς μας ήρθαν ...οι ζέστες! Μα, καλά, έξω ο ήλιος λάμπει κι εμείς καθόμαστε και γράφουμε tips για παιχνίδια; Ποιος θα τα διαβάσει; Ηδη σας βλέπω κάπου στην Πλάκα, να απολαμβάνετε τον καφέ σας κάτω από το γλυκό απογευματινό ήλιο - ή μήπως όχι; Καλά, κάθεστε μέσα και παίζετε games; Τόσο άρρωστοι είστε τέλος πάντων;

S.W.I.N.E.

Τσακώστε ένα cheat για το, αν μη τι άλλο, πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής και γίνετε... λαγοί! Την ώρα του παιχνιδιού πατάτε Shift+Enter, γράφετε "mo money" (mo, όχι no) και μετά πατάτε Enter. Ως αποτέλεσμα, θα προστεθούν 1.000 χρηματικές μονάδες, με τις οποίες θα μπορέσετε να αγοράσετε νέα οχήματα και ... καρότα!



PRIMITIVE WARS

Το παιχνίδι που το αγαπημένο σας περιοδικό προσέφερε ως δωράκι με το εορταστικό τεύχος 150 (όσοι το χάσατε ας προσέχατε!), μοιάζει να δυσκόλεψε πολλούς από εσάς! Γι' αυτό, ορίστε μερικά χρήσιμα κλεψίματα για να περνάτε πίστες. Οσον αφορά στα υπόλοιπα... ε, κάντε και εσείς κάτι!

Πατήστε Enter και μετά κάποιον από τους παρακάτω αριθμητικούς κωδικούς:

- **0:** Περνάτε το παρόν σενάριο
- **1:** Μα πού είστε;
- **2:** Πηγαίνετε στην πίστα #1 ....
- **3:** Πηγαίνετε στην πίστα #2
- **4:** Πηγαίνετε στην πίστα #3
- **5:** Πηγαίνετε στην πίστα #4
- **6:** Πηγαίνετε στην πίστα #5
- **7:** Πηγαίνετε στην πίστα #6
- **8:** Πηγαίνετε στην πίστα #7
- **9:** Πηγαίνετε στην πίστα #8
- **10:** Πηγαίνετε στην πίστα #9
- **11:** Πηγαίνετε στην πίστα #10
- **12:** Πηγαίνετε στην πίστα #11
- **13:** Πηγαίνετε στην πίστα #12
- **14:** Δείτε την τελική ιστορία
- **15:** Φάτε berry berry
- **16:** Κάνει τις μονάδες σας παντοδύναμες

TINY TIGER

Ο μικρός τίγρης ξαναχτυπά με τους απαραίτητους κωδικούς για όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού...

- **02:** TADIN
- **03:** ECKOS
- **04:** WEALT
- **05:** HERDU
- **06:** FUBA
- **07:** DORI
- **08:** HEITEM
- **09:** WASBAN
- **10:** OZELOT
- **11:** JETNA
- **12:** TOWAS
- **13:** DEGA
- **14:** GORITT
- **15:** WEZUWA
- **16:** NITON
- **17:** HAIEI
- **18:** WASWAS
- **19:** RUIN
- **20:** SPUTIS
- **21:** TONTON
- **22:** PYMA
- **23:** PATZMA
- **24:** NOREGAN
- **25:** SIQUA
- **26:** BAZBAR
- **27:** TEMPOSO
- **28:** IWA
- **29:** TEPPHA
- **30:** POYO
- **31:** LANWA
- **32:** ERKEND
- **33:** AUVER
- **34:** RAZOR
- **35:** TELNIS
- **36:** MADIEB
- **37:** VULGO
- **38:** GEFIN
- **39:** WUPA
- **40:** WULTI

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Οσοι θέλουν να ασχοληθούν με το skating αλλά τρομάζουν στην ιδέα μιας μεγαλοπρεπούς τούμπας, θα βρουν στο Tony Hawk's Pro Skater 3 μια ιδανική εικονική λύση! Βεβαίως, οι τούμπες παραμένουν -απλώς δεν πονάνε! Για τους απαιτητικούς "απατεώνες", ακολουθεί το cheat mode του παιχνιδιού. Παίξτε ως συνήθως και κάντε pause. Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο για fast spin left, πατήστε πάνω,





S.W.I.N.E.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Επιμέλεια: Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr

κάντε grind, χωρίς να αφήσετε το πλήκτρο fast spin left, πηγαίνετε στο menu, και επιλέξτε end run.

ZOO TYCOON

"Τα ζώα το έσκασαν από τον εθνικό κήπο; Το μόνο που μας έμεινε είναι το Aibo της Sony και αυτό μεθυσμένο;" Σκηνές αλλοφροσύνης, που κανένας ιδιοκτήτης ζωολογικού κήπου δεν θα ήθελε να ζήσει! Το μόνο που θα πρέπει να κάνει, είναι να editάρει ένα από τα αρχεία του παιχνιδιού, κρατώντας, φυσικά, κι ένα backup καλού κακού! Μ' έναν text editor θα ανοίξει το \zoo.ini\ file και θα προσθέσει τα παρακάτω entries κάτω από το πεδίο [scenario]:

- tutorial=0
- ba=1
- bb=1
- bc=1
- ca=1
- cb=1
- cc=1
- cd=1
- da=1
- db=1
- dc=1
- dd=1
- ea=1
- eb=1

THE SIMS: VACATION

Οι διακοπές των Sims... Ή, αλλιώς, διακοπές στο νησί με τα Κρατσο-πλάσματα! Για να είναι επιτυχημένες, απαιτούνται δύο προϋποθέσεις: 1) χάπια για τα νεύρα και 2) να πατήσετε Ctrl+Shift+C για να ανοίξει το παράθυρο εισαγωγής κωδικού, να γράψετε Rosebud, για να κερδίσετε 1.000 έξτρα Simoleans, και μετά απ' αυτό να πατήσετε ! για άλλα 1.000! Κάθε "!" σημαίνει 1.000 simoleans. Αν γράψετε !;!;!;!;!;!;!;!;!;!; θα πάρετε 10.000 simoleans.

SHATTERED GALAXY

Ενα ενδιαφέρον παιχνίδι στρατηγικής. Ιδού μερικά χρήσιμα tips που ξεφεύγουν απ' τα συνηθισμένα... Για να μεγαλώσετε το πρεστίζ σας, κάντε log out από μάχες που, ούτως ή άλλως, θα χάνατε, τα τελευταία δευτερόλεπτα. Θα έχετε ήττες και οι μονάδες σας δεν θα κερδίσουν σε experience (είναι πολύ σημαντική), αλλά και οι εχθρικές μονάδες δεν θα αποκτήσουν την αντίστοιχη "experience for your presence". Πέρα από την περηφάνια σας, ο ευκολότερος και πιο αποτελεσματικός τρόπος να προκαλέσετε τεράστιες ζημιές με τα War Pigeons είναι να τα τοποθετήσετε όλα μαζί σε σειρά, το ένα πάνω από το άλλο, και να ρίξετε το φορτίο τους σε πυρομαχικά σε κάποιον στόχο. Για να κάνετε το formation αυτό, πατήστε έναν αριθμό (π.χ. το 1 ή το 2) για να επιλέξετε ένα μεμονωμένο War Pigeon, έπειτα πατήστε Ctrl + όποιο πλήκτρο δεν έχετε ήδη καθορίσει για δημιουργία κάποιου σχηματισμού, για παράδειγμα, το R. Επειτα, επιλέξτε όλες τις μονάδες σας με το backspace και πατήστε Alt + R.

SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

Για να αποκτήσετε την πολυπόθητη αθανασία, πατήστε το πλήκτρο "~" για να εμφανιστεί η κονσόλα και γράψτε "god 1".

ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES

Για να αρχίσετε με γεμάτες τις τσέπες σας, στην εισαγωγική οθόνη γράψτε RCT2 και πατήστε το πλήκτρο Enter. Η ανωτέρω διαδικασία έχει ως αποτέλεσμα να ξεκινήσετε με 1.000.000 δολάρια όλα τα rides και άπειρα loans.

RIG & ROLL

Πατήστε "Pause" και δώστε κάποιο από τα παρακάτω cheats. Μετά κάντε unpause για να επιστρέψετε στο παιχνίδι.

- **SLALLCHEATS:** Ενεργοποιεί όλα τα cheats
- **SLLOTTERY:** Σας δίνει χρήματα και license
- **SLROADS:** Ανοίγει όλους τους δρόμους του χάρτη
- **SLMAP:** Ανοίγει ολόκληρο το χάρτη
- **SLFILLUP:** Γεμίζει το ρεζερβουάρ
- **SLRECOVER:** Σας επιστρέφει στο δρόμο
- **SLTURBINE:** Αγνωστο... Αν το βρείτε να μας το πείτε
- **SLREPAIR:** Επισκευάζει το αυτοκίνητό σας

RAINBOW SIX: COVERT OPS ESSENTIALS

Οποτε βγαίνει καινούριο παιχνίδι του Tom Clancy, αμέσως όλοι θυμάστε να παίξετε τα προηγούμενα! Δηλαδή, τι περιμένετε για να ασχοληθείτε με το Ghost Recon; Τέλος πάντων, το παρακάτω cheat είναι παραγγελιά... Πατήστε το πλήκτρο "~" για να ανοίξετε την κονσόλα. Μετά, δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:



- **avatargod:** Ο χαρακτήρας γίνεται άτρωτος
- **teamgod:** Αθανασία για όλη την ομάδα
- **bignoggin:** Ολοι αποκτούν μεγάλα κεφάλια (αλλά δεν γίνονται εξυπνότεροι)
- **meganoggin:** Ακόμα μεγαλύτερα κεφάλια!
- **theshadowknows:** Ο χαρακτήρας γίνεται αόρατος
- **teamshadow:** Ολόκληρη η ομάδα γίνεται αόρατη
- **5fingerdiscount:** Fill inventory
- **turnpunchkick:** 2D character models

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Διαβάσατε το εξασέλιδο review, βρήκατε





THE SIMS: VACATION



JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST





και τη λύση του στο .pdf, που βρίσκεται στο CD του "PC Master", αλλά ακόμα δυσκολεύεστε με το Jedi Outcast; Είστε επιεικώς απαράδεκτοι! Γι' αυτό, πατήστε τα πλήκτρα Shift και "~" για να ενεργοποιήσετε την κονσόλα του παιχνιδιού και γράψτε "devmapall". Τώρα, μπορείτε να δώσετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

- **god:** God Mode
- **noclip:** No Clipping Mode
- **notarget:** Οι εχθροί σάς αγνοούν
- **kill:** Αυτοκτονία
- **give all:** Ολα τα όπλα και οι ενέργειες στο full
- **give health:** Η ενέργεια στο 100%
- **give armor:** Η ενέργεια της πανοπλίας στο 100%
- **give ammo:** Τα πυρομαχικά στο 100%
- **g_SaberRealisticCombat 1:** Μάχες με το φωτόσπαθο
- **sabercolor X:** Αλλάξτε χρώμα στο φωτόσπαθο (όπου "X", γράφετε red, yellow, orange, green, purple, ή blue)
- **r_showtris!:** Wire Frame
- **thereisnospoon:** Bullet time
- **force_heal:** Χρησιμοποιήστε Force Heal
- **map X:** Επιλέξτε χάρτη (όπου "X" βάζετε κάποιο από τα παρακάτω)

Map List

- kejim_post
- kejim_base
- artus_mine
- artus_detention
- artus_topside
- valley
- yavin_temple
- yavin_trial
- ns_streets
- ns_hideout
- ns_starpad
- bespin_undercity
- bespin_streets
- bespin_platform
- cairn_bay
- cairn_assembly
- cairn_reactor
- cairn_dock1
- doom_comm
- doom_detention
- doom_shields
- yavin_swamp
- yavin_canyon
- yavin_courtyard
- yavin_final
- pit
- ctf_bespin
- ctf_imperial
- ctf_ns_streets
- ctfyavin
- duel_bay
- duel_jedi
- duel_pit
- duel_carbon
- ffa_bespin
- ffa_deathstar
- ffa_imperial
- ffa_ns_hideout
- ffa_ns_streets
- ffa_raven
- ffa_yavin

Υποστήριξη για ήχο EAX κι άλλες βελτιώσεις

Ευτυχώς που έχουμε και τον Λιβιτσάνο με τα tips του... Στο site http://www.jediknightii.net δημοσιεύτηκαν κάποιες εντολές/Hints για την "κονσόλα" του JK2 (ενεργοποιείται με Shift και ~), καθώς και τροποποιήσεις στα τεχνικά χαρακτηριστικά του ήχου. Οπως φαίνεται, παρ' ότι έχει προβλεφθεί η υποστήριξη του τετρακάναλου ήχου EAX από το παιχνίδι, η Raven αποφάσισε να μην το εντάξει στο μενού του παιχνιδιού ως επιλογή, διότι η ενεργοποίησή του είχε ως συνέπεια μια σημαντική μείωση της απόδοσής του. Οσοι, λοιπόν, έχετε πολύ ισχυρό μηχάνημα και πολλή μνήμη, καθώς και μία από τις κάρτες Live! ή Audigy της Creative, μπορείτε να επεκταθείτε στην τρίτη διάσταση του ήχου, τροποποιώντας την ακόλουθη γραμμή στο αρχείο C:\Program Files\LucasArts\Star Wars JK II Jedi Outcast\GameData\base\jk2config.cfg: seta s_UseOpenAL "0" από "0" σε "1".

Force Power Settings

Καθεμία από τις παρακάτω force powers μπορούν να πάρουν τιμές ισχύος από 1 έως 3. Για παράδειγμα, αν δώσετε setforcepush 3, θα θέσετε το force push στο μέγιστο.

- setforcejump
- setforceheal
- setforcepush
- setforcepull
- setforcespeed
- setforcegrip
- setforcelightning
- setforceall
- setsaberthrow
- setsaberoffense
- setsaberdefense

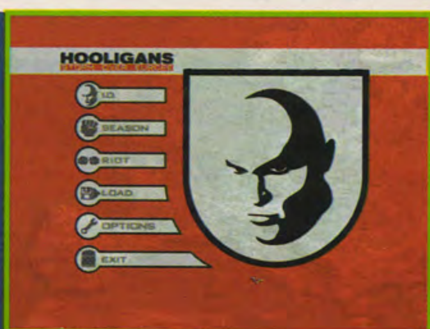
HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE

Για να απαλλαγείτε από τους Hooligans, χωρίς κόπο και αίματα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κρατήστε πατημένο το πλήκτρο CONTROL και δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

- **broodjekroket:** Ε, ρε χρήμα!
- **frikandel:** Αποκτάτε ένα leader και crew
- **frietjewaterfiets:** Αποκτάτε 2 leaders και crew
- **bereklauw:** Βγείτε από uncongniuts
- **hamburger:** Δεν χάνετε ενέργεια ποτέ (ολέ ολέ!)
- **mexicanosate:** Φτιαχτείτε (literally)
- **vlammetjes:** Σκοτώστε την επιλεγμένη μονάδα
- **shaslick:** Αποκτήστε όπλο επιπέδου 3







HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE

- **kipkorn:** Αποκτήστε uncongniuts
- **kaassoufle:** Τηλεμεταφερθείτε εκεί όπου δείχνει ο δείκτης του ποντικιού
- **patatmet:** Πάλι δεν χάνετε ενέργεια...
- **frietspeciaal:** Αγνωστες οι βουλές του αρχισυντάκτη...
- **frietjeoorlogmetuitjes:** Παραμένουν άγνωστες...
- **stamppot:** Κερδίζετε το level
- **boerenkoolmetworst:** Χάνετε το level

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Μια φορά και ένα καιρό, ήταν πέντε-έξι νοματαίοι και ξεκίνησαν να πατήσουνε την Τροπολιτσά! Ωραίο σενάριο για RPG, δεν νομίζετε; Φυσικά, ύστερα από σχεδόν 2 αιώνες, οι απόγονοί τους απλώς παίζουν μόνο Heroes of Might & Magic, μάλιστα, με Cheat! Πώς το κάνουν αυτό; Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατούν το πλήκτρο TAB, γράφουν κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς και πατούν το πλήκτρο Enter για να τον ενεργοποιήσουν. Τι καιροί, τι ήθη.

- **nwcAmbrosia:** Τζάμπα materials
- **nwcGoSolo:** Auto play
- **nwcAres:** Κερδίζετε τη μάχη
- **nwcAchilles:** Χάνετε τη μάχη
- **nwcHephaestus:** Αποκτάτε πανοπλία elven chainmail
- **nwcEtTuBrute:** Αποκτάτε dagger of despair
- **nwcExcalibur:** Αποκτάτε ring of greater negation
- **nwcNibelungenlied:** Αποκτάτε sword of the gods
- **nwcTristram:** Crusaders
- **nwcLancelot:** Champions
- **nwcStMichael:** Angels
- **nwcSevenLittleGuys:** Dwarves
- **nwcMerlin:** Magi
- **nwcCronus:** Titans
- **nwcBlahBlah:** Vampires
- **nwcHades:** Devils
- **nwcUnderTheBridge:** Trolls
- **nwcKingMinos:** Minotaur
- **nwcXanthus:** Nightmares
- **nwcFafnir:** Black dragons
- **nwcDoYouSmellBrownies:** Sprites
- **nwcFenrir:** Wolves
- **nwcFixMyShoes:** Elves
- **nwcTheLast:** Unicorn
- **nwcRa:** Phoenix
- **nwcValkyries:** Ogre magi
- **nwcGrendel:** Behemoth
- **nwcPoseidon:** Sea monster
- **nwcPrometheus:** Shroud fow
- **nwcAthena:** Αποκτήστε skill



- **nwcThoth:** Ανεβάστε level
- **nwcIsis:** Μάθετε spells
- **nwcRagnarok:** Χάνετε την αποστολή
- **nwcHermes:** Απειρο movement
- **nwcValhalla:** Κερδίζετε την αποστολή
- **nwcSacrificeToTheGods:** Τύχη στο μέγιστο
- **nwcSphinx:** Αποκάλυψη του puzzle map
- **nwcAphrodite:** Tatooed white trash
- **nwcImAGod:** Πρόσβαση στο cheat menu
- **nwcPan:** Ηθικό στο μέγιστο
- **nwcCityOfTroy:** Χτίζετε όλα τα κτήρια
- **nwcOldMan:** Old man jack

FREEDOM FORCE

Ή, αλλιώς, πώς θα γίνετε σούπερ ήρωας! Αυτό το παιχνίδι κατέπληξε όλο τον κόσμο και πολλοί θεωρούν ότι θα είναι το καλύτερο της χρονιάς! Βεβαίως, κάθε ήρωας έχει τα αδύνατα σημεία του. Γι' αυτό και όλοι οι ήρωες διαβάζουν "PC Master"!

Κατ' αρχάς, βρείτε το αρχείο INIT.PY στο φάκελο του παιχνιδιού και ανοίξτε το με το Notepad. Εκεί, γράψτε τα ακόλουθα:

- import ff
  ff.CON_ENABLE=1

Σώστε το αρχείο και θα έχετε ενεργοποιήσει το console mode.

Για να ανοίξετε την κονσόλα, πατήστε το πλήκτρο "~". Ο παρακάτω κωδικός ενεργοποιείται μόνο από τη στιγμή που θα φτάσετε στη βάση σας (base):

- **Campaign_AddPrestige(9000000)**

Ο κωδικός αυτός θα σας δώσει 9.000.000 βαθμούς πρεστίζ.

Στην αποστολή 3 μπορείτε να στρατολογήσετε τους custom made ήρωές σας για να τους χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι. Σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού δώστε τον κωδικό:

- **DEBUG_ALLPOWERS=1**

Ο κωδικός αυτός δίνει όλα τα abilities στην τωρινή ομάδα σας. Αν έχετε, για παράδειγμα, Minute Man, θα αποκτήσει το 300 percenter, αν έχετε Mentor, θα αποκτήσετε Electron Beam κ.λπ.

Επίσης, δοκιμάστε τους παρακάτω κωδικούς:

- **Campaign_AddPrestige** (αριθμός)
- **Campaign_AddCP** ("όνομα", αριθμός)
- **Campaign_Recruit** ("όνομα")
- **Campaign_UnlockOrigin** ("όνομα")
- **god()**
- **peace()**

Οπου βλέπετε αριθμούς, αυτοί εκφράζουν το πόσο θέλετε να αυξήσετε τις ικανότητες, ενώ στα ονόματα βάζετε το όνομα του ήρωα που θέλετε να ενισχύσετε. Τα ονόματα δίνονται πάντα με μικρά γράμματα, ενώ τα κενά ανάμεσά τους (όπου υπάρχουν) με το "_". Για παράδειγμα, θα γράψετε "minute_man" για τον Minute Man, "el_diablo" για τον El Diablo και ούτω καθεξής. Μην ξεχνάτε τα εισαγωγικά! PC



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV





FREEDOM FORCE



Adventure SOS

C.I.T.Y. 2000 - LONDON

Ενα παλιό, αγαπημένο adventure

Δεν ξέρω τι κάνετε εσείς, αλλά εγώ ετοιμάζομαι πυρετωδώς για το ταξίδι μου στην Κούβα το καλοκαίρι. Εδώ και πάρα πολύ καιρό θέλω να το κάνω, για να πάρω μία γεύση της μοναδικής αυτής χώρας που σε γυρνάει αμέσως στο παρελθόν της. Βλέπετε, είμαι απ' αυτούς που πιστεύουν ότι όποιος θέλει να επισκεφθεί την Κούβα, πρέπει να το κάνει προτού πεθάνει ο Κάστρο. Και αυτό γιατί μετά τίποτα δεν θα είναι το ίδιο. Ηδη τα πράγματα έχουν αλλάξει πάρα πολύ, αλλά ελπίζω να μην είναι πολύ αργά για να πάρουμε μία γεύση της αυθεντικής Καραϊβικής.

Μετά το αφιέρωμα του περιοδικού για τα 150 τεύχη του, είπα να αφιερώσω και εγώ μία λύση στον αρχισυντάκτη μας. Δεν αφορά σε κάποιο σύγχρονο παιχνίδι, αλλά σ' ένα παιχνίδι που ως ένα σημείο είχαμε παίξει μαζί με τον Βαγγέλη (από τα τελευταία παιχνίδια που παίξαμε μαζί) και το οποίο μας είχε κάνει μεγάλη αίσθηση. Πρόκειται για το C.I.T.Y. 2000 - LONDON, μία πολύ αξιόλογη προσπάθεια, που, όμως, δεν συνεχίστηκε. Βλέπετε, κυκλοφόρησε την εποχή της μεγάλης κρίσης των adventure games και δεν πούλησε ιδιαίτερα. Η εκδοτική αυτή προσπάθεια είχε σκοπό να παρουσιάσει μέσα από μία σειρά adventures μυστηρίου τις πιο σημαντικές πρωτεύουσες του κόσμου. Η σειρά ξεκίνησε από το Λονδίνο. Η δουλειά που έχει γίνει είναι φοβερή, μια και το παιχνίδι περιέχει εκατοντάδες έως χιλιάδες φωτογραφίες των πιο χαρακτηριστικών σημείων του Λονδίνου. Παίζοντας νόμιζες ότι ήσουν εκεί. Είναι τρομερό να ξαναζείς μία πόλη μέσα από φωτογραφίες, να βλέπεις δρόμους που έχεις περπατήσει, πλατείες που έχεις κάτσει, μουσεία που έχεις επισκεφθεί.

Οταν έγραφα το επετειακό άρθρο, είχα σκεφθεί να αφιέρωνα σε κάθε αρχισυντάκτη από δύο λύσεις κάποιων adventures που ξέρω ότι είχαν λατρέψει πολύ. Για κάτι τέτοιο, όμως, θα ήθελα ένα περιοδικό ολόκληρο και έτσι εγκατέλειψα την ιδέα. Για τον Βαγγέλη είχα σκεφθεί να παρουσιάσω τα C.I.T.Y. 2000 και το Journey: The Quest Begins που, αν θυμάμαι καλά, περιέχει έναν από τους πιο αγαπημένους του γρίφους (πρέπει να είναι στην πύλη που διαβάζεις τα Runes προς τα πίσω και έτσι λες την περίφημη λέξη "Lorem")!

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ C.I.T.Y. 2000 - LONDON

Σο παιχνίδι είσαι ο John Daring, ένας ταλαντούχος Βρετανός πράκτορας. Αφού τελείωσες μία αποστολή σου στη Νότια Αφρική, επιστρέφεις στην Ευρώπη για να ξεκουραστείς. Σε καλούν, όμως, αμέσως για μία έκτακτη αποστολή. Αυτή τη φορά σού αναθέτουν να πιάσεις τον S. Rooter, ένα περιβόητο κακοποιό που διακινεί ναρκωτικά, ο οποίος έχει βάλει σκοπό του να κυριαρχήσει με το "δίκτυό" του σ' όλη την Ευρώπη.

Το παιχνίδι ξεκινά φτάνοντας στο Heathrow Airport στο Λονδίνο.





του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

Βγες έξω και βρες ένα ταξί. Μίλησε στον οδηγό. Δεν έχεις χρήματα (αμάν πια αυτά τα adventures, όπου κάνεις ένα τέτοιο ταξίδι και δεν έχεις κοτζάμ πράκτορας λεφτά!). Γύρνα πίσω στο αεροδρόμιο. Εντόπισε το Information desk που είναι στο δεύτερο όροφο. Πάρε το φάκελο και κοίταξε μέσα του. Διάβασε προσεκτικά το γράμμα (το πιο σημαντικό είναι η διεύθυνση Mayfair). Εντόπισε το Coffee Shop που είναι εκεί κοντά. Πάρε το dirty mug. Βρες το photo booth που είναι κοντά στο σταθμό του μετρό. Μπες και τράβα μία φωτογραφία, χρησιμοποιώντας τα χρήματά σου. Εν συνεχεία, αγόρασε ένα train ticket. Προσπάθησε να εντοπίσεις το Hilton hotel που είναι κοντά στη Mayfair. Μπες μέσα και πάρε από τη ρεσεψιονίστ ένα map.

Τώρα πια μπορείς να κινείσαι με το χάρτη. Πήγαινε στη διεύθυνση που λέει το σημείωμα. Είναι Βόρεια από το Hilton, κοντά στη Mayfair. Χρησιμοποίησε το κουδούνι. Μίλησε με τον πράκτορα Χ. Άκουσε πολύ προσεκτικά τι ακριβώς σου λέει.

Φύγε και πήγαινε στο μουσείο της Madamme Tussaud. Εντόπισε το άγαλμα του Henry του VIII. Μίλησέ του, είναι ο πράκτορας Υ. Απάντησε με τη φράση:

"How a man could possibly want six wives is beyond me."

Θα πάρεις ένα σημείωμα που περιέχει ένα κρυπτογραφημένο μήνυμα. Αν προσέξεις καλά, μπορεί να συνειδητοποιήσεις ότι το μήνυμα περιέχει λέξεις που προκύπτουν από τις αντίστοιχες κανονικές, αν αφαιρείς από αυτές κάθε φορά ένα γράμμα. Για να το διατυπώσω διαφορετικά, αν σε κάθε γράμμα του κωδικοποιημένου μηνύματος αντιστοιχίσεις το αμέσως επόμενο στην αγγλική αλφάβητο (δηλαδή, αν όπου R βάλεις το S κ.λπ.), έχουμε τα εξής:

➤ ΚΩΔΙΚΟΠΟΙΗΜΕΝΟ ΜΗΝΥΜΑ:

R QNNSDQ CQTF KZANQZSNQX
KNR KNBNR RNGN RPTZQD
GDZUHKX FTZQCDC ADVZQD
ZFDMS X

➤ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ:

S ROOTER DRUG LABORATORY
LOS LOCOS SOHO SQUARE
HEAVILY GUARDED BEWARE
AGENT Y

Τώρα φύγε και πήγαινε στο μυστικό εργαστήριο. Χτύπησε το κουδούνι και στο φρουρό πες τις εξής φράσεις:
"I'm looking for Los Locos"
"I've come about the job as the replacement guard"
"Oh dear, have I put my foot in it ?"

Ενώ ο φρουρός ρωτά και ελέγχει για το status μέσα στο εργαστήριο, πολύ γρήγορα πάρε τα τσιγάρα από τα σκαλιά. Ένας τεχνικός θα έρθει και θα σου δώσει την εντολή να παραλάβεις ένα πακέτο από ένα σπίτι στην Pond Street.

Εν συνεχεία, ψάξε τα τσιγάρα σου για ένα σημείωμα που γράφει "Songbird".

Φύγε και πήγαινε στην Pond Street που είναι κοντά στο αεροδρόμιο. Χτύπησε το κουδούνι. Απάντησε με τη λέξη "Songbird". Θα σου δώσουν ένα πακέτο. Πάρε το πακέτο και γύρνα πίσω στη Los Locos. Αυτή τη φορά μην ξεχάσεις να πάρεις από τα σκαλιά την ID card.

Γύρνα πίσω στο διαμέρισμα του Agent X. Θα πάρεις ένα μήνυμα να τη συναντήσεις (ναι, ο πράκτορας Agent X είναι ένα εντυπωσιακό θηλυκό) στο Covent Garden. Πήγαινε εκεί και μίλησε στην πράκτορα Agent X.

Ανάφερε την όλη κατάσταση στην πράκτορα Agent X στο Covent Garden. Πάρε το skeleton key.

Μετά την ενημέρωση, πήγαινε στο London Tower. Προσπάθησε να εντοπίσεις ένα piece of rope που υπάρχει εκεί. Εξέτασε την ID card.

Φύγε και πήγαινε στη διεύθυνση Ruthland Gate & Ennismore Street On Kensington. Η Kensington Road είναι κοντά στο αεροδρόμιο, στ' ανατολικά του National History Museum.

Χτύπησε το κουδούνι. Χρησιμοποίησε το skeleton key για να παραβιάσεις την πόρτα. Πολύ γρήγορα πάρε το cane και κρύψου. Μόλις μπει μέσα ο άντρας, χτύπησέ

Η δουλειά που έχει γίνει στο C.I.T.Y. 2000 - LONDON είναι φοβερή, μια και το παιχνίδι περιέχει εκατοντάδες έως χιλιάδες φωτογραφίες των πιο χαρακτηριστικών σημείων του Λονδίνου.









τον με το cane. Πάρε τα κλειδιά του και δέσε τον με το σχοινί. Χρησιμοποίησε το τηλέφωνο και κατάγραψε το password "Vision of the New World".

Θα πάρεις την πληροφορία για ένα lab coat κάπου στην gallery. Καιρός να φτιάξεις τη δική σου ID card. Χρησιμοποίησε τη φωτογραφία σου που έβγαλες στην αρχή του παιχνιδιού πάνω στην ID card και έτσι θα δημιουργήσεις μία δική σου ID card.

Φύγε και πήγαινε στην Tate Gallery κοντά στον Τάμεση ποταμό, στο νότιο Λονδίνο. Πάρε το labcoat που βρίσκεις εκεί.

Φύγε και γύρνα στο Covent Garden. Θα έχεις άλλη μία ενημέρωση για τη συνέχεια της αποστολής σου. Η Agent X σου λέει να πάρεις μία δισκέτα που υπάρχει σε μία ταβέρνα.

Φύγε και πήγαινε στην King's Road. Μπες στην pub που υπάρχει εκεί. Δεν είναι εύκολο να εντοπίσεις την pub αυτή, απλώς σημείωσε ότι η είσοδός της είναι κοντά στο σημείο όπου στο χάρτη αναγράφεται η λέξη "King's Road". Πάρε τη δισκέτα από το τραπέζι. Τώρα πια έχεις σχεδόν όλα όσα χρειάζεσαι για να πας στο μυστικό εργαστήριο.

Πήγαινε στο Los Locos. Προτού μπεις, κάνε ένα SAVE και φόρεσε το lab coat. Χτύπα το κουδούνι και απάντησε: "Vision of the New World". Μπες μέσα.

Πάρε το jackknife και το medical kit που βλέπεις. Από εδώ και πέρα πρέπει να δράσεις εξαιρετικά γρήγορα και συντονισμένα. Ανακάτεψε το μοβ δοκιμαστικό σωλήνα (tube) με τον πράσινο. Μόλις ο τεχνικός φύγει από το δωμάτιο, χρησιμοποίησε το skeleton key για να παραβιάσεις (picklock) το γραφείο. Κοίταξε μέσα σ' αυτό και πάρε το A2 disk. Αν κινηθείς γρήγορα, θα έχεις αρκετό χρόνο για όλα αυτά.

➤ **ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** ***Εδώ εμφανίζεται μερικές φορές ένα πρόβλημα. Πρέπει να πάρεις τη δισκέτα με τη μία, γιατί αργότερα, όταν πας να τη βάλεις πίσω, θα έχεις πρόβλημα.***

Φύγε και πήγαινε πίσω στο μουσείο της Madamme Tussaud. Σ' αυτό, μπροστά του, υπάρχει ένα computer terminal. Χρησιμοποίησέ το. Διάλεξε το crossword puzzle. Οι σωστές απαντήσεις στο γρίφο αυτό είναι οι εξής:

➤ **ACROSS**	➤ **DOWN**
1. Elephant	1. Envelope
2. Hat	2. Ante
6. Elected	4. Throwing
9. Boxer	5. We
10. Own	7. Trance
11. Arrests	8. Dirt
12. Zn	9. Between
13. One	14. New
15. Weeps	
16. Always	

Τώρα χρησιμοποίησε τον αποκωδικοποιητή σου για να αποκρυπτογραφήσεις το μήνυμα. Παίρνεις τη διεύθυνση ενός hacker!

Πήγαινε στη διεύθυνση αυτή. Είναι στην Tooley Street κοντά στην περίφημη Tower Bridge. Καθώς κοιτάς προς τον ποταμό, μπες στο σπίτι. Απάντησε με το "Did you bring the beer?". Μπες και δώσε τη δισκέτα. Τώρα, σύμφωνα με τις οδηγίες, πρέπει να επιστρέψεις τη δισκέτα στο μυστικό εργαστήριο και να βρεις τον πράκτορα Ζ στο Natural History Museum στον δεύτερο όροφο. Ο κωδικός είναι "Smoke". Πήγαινε πίσω στο εργαστήριο. Επανάλαβε όλη την απαραίτητη δράση για να τοποθετήσεις τη δισκέτα πίσω στο συρτάρι του γραφείου. Ανακάτεψε το μοβ δοκιμαστικό σωλήνα (tube) με τον πράσινο και εν συνεχεία το μοβ δοκιμαστικό σωλήνα με τον μπλε. Αυτή είναι η απαραίτητη δράση για να αποσπάσεις την προσοχή του τεχνικού.

Φύγε και πήγαινε πίσω στο Μουσείο Φυσικής Ιστορίας. Πήγαινε στο δεύτερο όροφο. Καθώς κοιτάς το red alarm χρησιμοποίησε το cigarette για να καλέσεις τον πράκτορα. Απάντησε προσεκτικά το εξής:

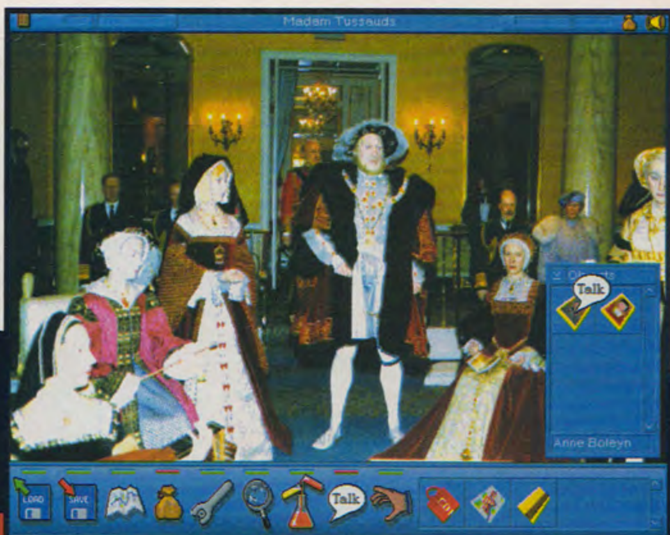
"These English brands don't suit me anyway"

Θα σου δώσουν τις οδηγίες να πας πίσω στο Heathrow airport και να συναντήσεις εκεί τον απεσταλμένο του Rooter.

Φύγε και πήγαινε στο Heathrow airport. Εντόπισε αυτόν που σ' ενδιαφέρει στο café. Άκουσε προσεκτικά τη συζήτηση και απάντησε τα παρακάτω:

"Vision of a new world"
"Dr Murphy, senior chemist"
"I've been sent out here to give you a message"





"The planes must not fly tonight"
"Because the drug has been contaminated and won't work"
"I know, Sir, and I'm extremely sorry about it"
"It was an accident with a bunsen burner and some bleach"
"I'm afraid so"
"We can get it done soon"

Φύγε και πήγαινε στο Εθνικό Θέατρο (National Theatre), όπου θα συναντήσεις τον περιβόητο S. Rooter. Θα σε οδηγήσει στο σπίτι του. Απάντησε προσεκτικά τα εξής:

"One of a young technician had a hang-over"
"We are back on course for the plan now"
"We can have a new batch ready by tomorrow"

Σε οδηγεί στο σπίτι του Dr Murphy house και σου λέει ότι θα σε συναντήσει αργότερα στη Leicester Square. Θέλει να σε τεστάρει. Χρησιμοποίησε τα κλειδιά του Dr Murphy και μπες στο σπίτι, εν συνεχεία φύγε και πήγαινε πίσω στο National Theatre.

Πάρε το εισιτήριο από το ticket booth μέσα στο θέατρο. Αλλες φορές παίρνεις ένα μήνυμα να πας πίσω στο ξενοδοχείο σου και άλλες όχι. Πήγαινε εκεί ΠΡΟΤΟΥ πας να συναντήσεις τον Rooter στη Leicester Square. Πάρε το μήνυμα από το σύνδεσμό σου και διάβασέ το. Η Agent X θέλει να σε συναντήσει στην πανέμορφη Marble Arch. Πήγαινε εκεί και θα έχεις την τελευταία ενημέρωση. Η πράκτορας X θα σου δώσει ένα transmitter pill.

➤ **ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** *Είναι ΚΑΘΟΡΙΣΤΙΚΟ να συναντήσεις την Agent X προτού συναντήσεις τον Rooter. Αν δεν το κάνεις αυτό, τα τσιράκια του Rooter θα σε χτυπήσουν μέχρι να πεθάνεις στο St. James Park.*

Τώρα πια είσαι έτοιμος για την τελική αναμέτρηση με τον Stanislav Rooter. Πήγαινε στη Leicester Square. Συνάντησε την ανιψιά του Mary. Ο Rooter θα αρχίσει να σε υποψιάζεται. Ακολούθησε την ανιψιά του πηγαίνοντας προς την κατεύθυνση που αυτή ακολουθεί.

Επειτα από διάφορα checks, πήγαινε στην Parliement Square για να συναντήσεις τον απεσταλμένο του Rooter. Πρόσεξε καλά γιατί ο Rooter είναι πολύ καχύποπτος απέναντί σου. Τώρα φύγε και πήγαινε στο James Park για να τον συλλάβεις.

Παρακολούθησε το φινάλε του παιχνιδιού.

ULTIMA 9

Από αρκετούς αναγνώστες παίρνω γράμματα για το τι πρέπει να κάνουν μέσα στο dungeon-φυλακή του Wrong. Ισως σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη να παρουσιάσω μία αναλυτική λύση του. Απ' όλα τα γράμματα ξεχωρίζω αυτό της Μαρίας Ζαχαριάδου. Γράφει, λοιπόν, η φίλη:

"Αγαπητέ Αντρέα, είμαι μία αναγνώστρια του περιοδικού εδώ και δύο χρόνια.

Ο λόγος που σου γράφω είναι γιατί χρειάζομαι βοήθεια.

Παίζω εδώ και λίγο καιρό το Ultima IX και έχω 'κολλήσει' στο εξής σημείο: Βρίσκομαι στο κάστρο του Wrong, του οποίου η είσοδος βρίσκεται κάτω από το νερό και στο οποίο έφτασα με βάρκα.

Αφού περιηγήθηκα αρκετά μέσα, έχω κολλήσει στο σημείο όπου πρέπει (απ' ό,τι έμαθα) να εμφανιστεί το φάντασμα της Raven. Ε, λοιπόν, αφού εμφανίζεται, μετά δεν υπάρχει άλλη εξέλιξη στο παιχνίδι!



Εχω δοκιμάσει πολλές φορές να παίξω το ίδιο σημείο, αλλά κανένα αποτέλεσμα.

Μήπως έχεις κάποιο save για το σημείο αυτό έστω και παρακάτω για να μπορέσω να συνεχίσω το παιχνίδι;"

Θα δώσω στο περιοδικό τα saves μου που αφορούν το Dungeon αυτό και θα μπουν στο επόμενο τεύχος. Μέχρι τότε πρόσεξε τα εξής.

Ξεκλειδώνεις ένα κελί όπου μέσα υπάρχει η ΨΕΥΤΙΚΗ RAVEN. Δεν είναι κάποιο φάντασμά της, αλλά ένα ζόμπι. Σκότωσέ το και διάβασε οπωσδήποτε το σημείωμα που υπάρχει εκεί, το οποίο σου δίνει ένα σημαντικό hint για το πώς να ελευθερώσεις την πραγματική Raven. Διάβασε και το Journal σου.

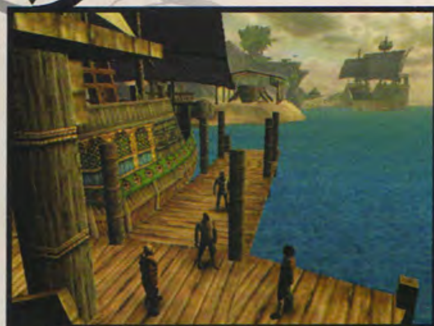
Τώρα φύγε και πήγαινε προς τα πίσω όλο το διάδρομο. Στο τέλος στρίψε δεξιά και μετά πάλι δεξιά. Πρόσεξε τώρα γιατί







Adventure SOS





ουσιαστικά περνάς στο Lower Level του Dungeon Wrong.

Συνέχισε δεξιά και μετά στον πρώτο μεγάλο διάδρομο που θα δεις πήγαινε αριστερά. Πρόσεξε καλά εδώ γιατί πρέπει να αποφύγεις έναν φρουρό που περιπολεί εδώ. Εν ανάγκη, κρύψου πίσω από κάποια κολόνα για να τον αποφύγεις.

Προχώρησε μπροστά όλο το διάδρομο, αν θυμάμαι καλά η κατεύθυνσή σου πρέπει να είναι NORTH. Στο τέλος του διαδρόμου θα ξαναπεράσεις στο Upper Level του Dungeon Wrong. Εδώ κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE. Στρίψε δεξιά και ξανά δεξιά. Ανοιξε την portcullis και οπισθοχώρησε μέχρι ο φρουρός να περάσει μέσα στην portcullis. Περπάτησε προσεκτικά και κλείσε την portcullis αποκόπτοντας το φρουρό.

Προσωπικά έπαιξα πολλές φορές το σημείο αυτό μέχρι να καταφέρω να το περάσω, γι' αυτό πρόσεξε καλά και έχε υπομονή. Κάνε συχνά SAVES.

Αφού περάσεις το φρουρό, μπες στο διάδρομο και θα βρεις το κελί της πραγματικής RAVEN.

Τα υπόλοιπα τ' αφήνω σε σένα.

ARCANUM

Μια και σ' αυτό το τεύχος έχουμε το review του Arcanum, ας δούμε τους Experts και Masters στα διάφορα skills. Πιστεύω πως πρόκειται για έναν οδηγό που θα αποβεί χρήσιμος σε όποιον παίξει το παιχνίδι.

➤ **Backstab: Expert:** Mr. Black, Tarant
➤ **Bow: Expert:** Elite Bow Captain, Dernholm
➤ **Disarm Traps: Expert:** Thrayne Iron Heart, Wheel Clan
➤ **Dodge: Expert:** Herkemer Oggdoddler, Black Root, **Master:** Adkin Chambers, Stillwater
➤ **Firearms: Expert:** Doc Roberts, Shrouded Hills - Herkemer Oggdoddler, Black Root
➤ **Gamble: Apprentice:** Langley, Tarant (μπροστά από το Bridesdale Inn), **Expert:** Bartenders
➤ **Haggle: Expert:** Bartenders
➤ **Heal: Expert:** Gaylin, Shrouded Hills
➤ **Melee: Expert:** Herkemer Oggdoddler, Black Root, **Master:** Sir Garrick Stout, Dernholm

Σημειώστε ότι για να λάβετε το master training, πρέπει να ελευθερώσετε τη Lady Druella από το Gyr Dolour.

➤ **Persuasion:** Expert: Madam Lil, Tarant



➤ **Pick Locks: Apprentice:** Lloyd Gurloes, Shrouded Hills, **Expert:** Garret Almstead, Black Root
➤ **Pick Pocket: Apprentice:** Thieves (Μόνο όμως αφού ανακαλύψεις το Thieves Underground), **Expert:** Poone, Tarant - Mr. Black, Tarant, **Master:** Sammie White, Tarant
➤ **Prowl: Expert:** Mr. Black, Tarant - Elite Bow Captain, Dernholm
➤ **Repair: Expert:** Mellin Bungerton, Tarant (Boil) - Garret Almstead, Black Root - Junk dealers
➤ **Spot Traps: Expert:** Herkemer Oggdoddler, Black Root - Vegard Molten Flow, Wheel Clan
➤ **Throw: Expert:** Lianna Del Par, Dernholm - Theo Brightstart, Ashbury, **Master:** Clarissa Salmo, Black Root

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC





Οι "ξεχασμένοι" της ΛΙΣΤΑΣ

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Θέλω από τη στήλη αυτή να ευχαριστήσω όλους όσοι μου έστειλαν e-mails σχετικά με το άρθρο μου για τα 150 τεύχη του περιοδικού. Ειλικρινά δεν πίστευα ότι θα συγκινούσε τόσο πολλούς, μια και ήταν ένα καθαρά προσωπικό άρθρο. Σας ευχαριστώ όλους, νιώθω, όμως, την ανάγκη να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τους Μάριο Μυρονάκη και Χρήστο Βλαχόπουλο (ο τελευταίος είναι από την Κέρκυρα) για το πολύ συγκινητικό γράμμα τους.

Ελαβα αρκετά γράμματα που διαμαρτύρονταν γιατί δεν έχω συμπεριλάβει στη λίστα με τα κορυφαία Adventures & RPGs μερικά ακόμη παιχνίδια. Πρωτεργάτες στο έντονο ύφος της διαμαρτυρίας ήταν οι Αγης Κατσάρας και Δημήτρης Τσώνης. Οπως κι αρκετά άλλα γράμματα επισημαίνουν, στη λίστα δεν περιλαμβάνονται τα Black Dahlia και Grim Fandango.

Απολογούμενος, λοιπόν, θα σας πω τι έχει συμβεί. Εξαιτίας μίας ζημιάς που έπαθα σπίτι μου, άδειασα όλη τη βιβλιοθήκη, πακετάρισα τα βιβλία, τα περιοδικά κι όλο το αρχείο μου και τα μετέφερα σε μία αποθήκη. Μετά την αποκατάσταση της ζημιάς, το αρχείο δεν γύρισε πίσω, γιατί το "ξεθάψιμό" του από την αποθήκη φάνταζε μαρτύριο για μένα.

Οταν προέκυψε η ανάγκη να γράψω το άρθρο, καθώς δεν είχα το προσωπικό μου αρχείο, ζήτησα από το περιοδικό να μου στείλουν μία λίστα μ' όλα τα παιχνίδια που έχουμε παρουσιάσει. Μου έστειλαν όντως τη λίστα αυτή, σε δύο δόσεις, με τη διαφορά, όμως, ότι αφ' ενός δεν ήταν πλήρης, αφ' ετέρου σταματούσε περίπου στο καλοκαίρι του 2000.

Ο χρόνος για την παράδοση του άρθρου πίεζε, πού να βρω τις κούτες με το αρχείο μου, κι έτσι έπρεπε να γράψω βασιζόμενος στις δύο αυτές λίστες που μου έστειλαν και από μνήμης. Οπως είναι φυσικό, ξέχασα κάποια σημαντικά παιχνίδια, μεταξύ των οποίων τα δύο προαναφερθέντα. Επειδή ένιωσα πολύ εκτεθειμένος, αναγκάστηκα να πάω στην αποθήκη και ν' ανοίξω μία μία τις κούτες μέχρι να βρω το πλήρες αρχείο μου. Τελικά, το ξαναμάζεψα όλο, μου λείπουν μόνο 3-4 τεύχη, και στο επόμενο τεύχος θα γράψω μία συμπληρωματική λίστα με τα παιχνίδια που δεν συμπεριέλαβα.

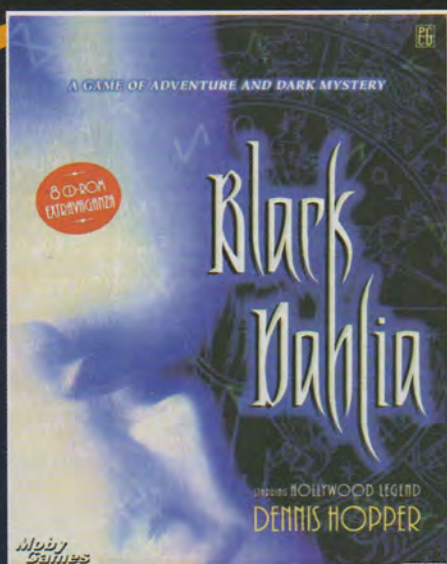
Αν είναι δυνατόν να ξεχάσω, ειδικά το Grim Fandango, όταν μάλιστα επί μία σειρά άρθρων χρησιμοποιούσα την έκφραση " ... και όπως λέει ο ανεπανάληπτος Manny Calavera στο Grim Fandango... Viva la revolution, comrades..."

Συγγνώμη, comrade Calavera, φαίνεται ότι πλαδάρωσα και ξέχασα. Σου υπόσχομαι, όμως, να βιώσω ξανά για λίγο τη μοναδική επανάστασή σου στον κόσμο των νεκρών. Βλέπετε, στον κόσμο των ζωντανών...

ΗΡΘΑΝ ΤΑ X-FILES!

Τελικά αγόρασα τους 3 πρώτους κύκλους των επεισοδίων των X-Files από τη διεύθυνση http://www.dvdzone2.com που μας έστειλε ο φίλος της στήλης Κ. Βαλλιάνος. Τα τρία πακέτα, που το καθένα περιέχει 7 DVDs (τα έξι έχουν τα επεισόδια κάθε κύκλου και το έβδομο είναι γεμάτο extras - με κορυφαία επιλογή, πάντα κατά τη γνώμη μου, τις σκηνές που δεν μπήκαν στα κανονικά επεισόδια), ήρθαν χωρίς κανένα πρόβλημα και τώρα ξαναβλέπω όλα τα επεισόδια από την αρχή.

Επισημαίνω ότι, ύστερα από διάφορες περιπλανήσεις, ανακάλυψα ότι τα X-Files προβάλλονται στον Ant1 κάθε Παρασκευή βράδυ, αλλά η ώρα που ξεκινάει η σειρά "παίζει", ανάλογα με τα κέφια των υπευθύνων του προγράμματος. Πάντως, η προβολή είναι μετά τα μεσάνυχτα.



BLACK DAHLIA

ΠΕΘΑΙΝΟΝΤΑΣ... ON-LINE

Η είδηση που ακολουθεί έρχεται να προστεθεί σε μία σειρά αντίστοιχων που έχουν καταγραφεί στις ΗΠΑ τα δύο τελευταία χρόνια. Σύμφωνα με δημοσίευμα της αμερικανικής εφημερίδας "Milwaukee Journal Sentinel", μία Αμερικανίδα κατέφυγε δικαστικώς κατά της Sony Online, θεωρώντας την εταιρεία υπεύθυνη για την αυτοκτονία του 21 ετών γιου της. Ο αυτόχειρας, ο οποίος έπασχε από επιληπτικές κρίσεις, αυτοπυροβολήθηκε λίγα λεπτά αφότου ξεκίνησε να παίζει με το on-line παιχνίδι Everquest!

Στο παρελθόν, ο νεαρός είχε υποστεί επανειλημμένα επιληπτικά επεισόδια κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αλλά παρά τις προειδοποιήσεις, συνέχισε να παίζει, πολλές φορές έως και 12 ώρες κάθε μέρα, φτάνοντας στο σημείο να παραμελήσει την οικογένειά του και να εγκαταλείψει ακόμα και τη δουλειά του.

Η τραγική μητέρα επιδιώκει, με την αγωγή της εναντίον της Sony Online, να γίνει υποχρεωτική η αναγραφή προειδοποιήσεων επάνω στις εμπορικές συσκευασίες των on-line παιχνιδιών που θα ενημερώνουν, κατά τρόπο ανάλογο με τις επιγραφές στα πακέτα των τσιγάρων, ότι το παρατεταμένο παιχνίδι μπορεί να είναι επικίνδυνο για την υγεία.

Οπωσδήποτε είναι τραγικό γεγονός ο θάνατος με τέτοιον τρόπο ενός νέου ανθρώπου, αλλά επιστρέψτε μου να πιστεύω ότι τα αληθινά αίτια πρέπει να αναζητηθούν αλλού.

ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΡΘΕΝΑ ΔΑΣΗ

Μια και η στήλη έχει καθαρά προσωπικό χαρακτήρα, επιτρέψτε μου να αναφερθώ σ' ένα θέμα που μ' απασχολεί πολύ.

Σύμφωνα με τα διεθνή πρακτορεία, αποθαρρυντική είναι η εικόνα που παρουσιάζει έκθεση περιβαλλοντικής οργάνωσης για την κατάσταση των παρθένων δασών, των μεγαλύτερων πνευμόνων του πλανήτη. Σύμφωνα με τα συμπεράσματα της έκθεσης του World Resource Institute (WRI), τα παρθένα δάση του κόσμου απειλούνται με εξαφάνιση ως αποτέλεσμα της παράνομης υλοτομίας, των μεταλλευτικών δραστηριοτήτων και της εξάπλωσης του αστικού πληθυσμού.

Σύμφωνα με το WRI, με τους σημερινούς ρυθμούς εκμετάλλευσης, περίπου το 40% των δασών που υπάρχουν σήμερα θα αποτελούν παρελθόν μέσα στα επόμενα 10-20 χρόνια, αντίθετα με παλαιότερες πιο αισιόδοξες προβλέψεις. Μάλιστα, ο διευθυντής του WRI Τζόναθαν Λας δήλωσε ότι στην πραγματικότητα αυτό που αποκαλούμε σήμερα "παρθένο δάσος" μόνον κατ' ευφημισμόν είναι τέτοιο, καθώς τα περισσότερα από τα μεγάλα δάση αποτελούν αντικείμενο εκμετάλλευσης από εργοτάξια εξόρυξης και υλοτομίας. Η έκθεση αυτή συνοψίζει τα συμπεράσματα μίας σειράς από περιφερειακές μελέτες, οι οποίες έγιναν την τελευταία δεκαετία και κατά κύριο λόγο αφορούν στα μεγάλα δάση της Ρωσίας, της Κεντρικής Αφρικής, της Βόρειας Αμερικής, της Χιλής, της Βενεζουέλας και της Ινδονησίας.

Να προσθέσω μόνο δύο δικές μου εμπειρίες από τα ταξίδια μου. Στην Ταϊλάνδη, το 1995, όταν επισκεφθήκαμε με το φίλο μου Γιάννη Αναστασάκο το λεγόμενο "Χρυσό τρίγωνο" στα σύνορα Ταϊλάνδης, Βιρμανίας και Λάος, μας είπαν ότι από εκεί που τα δάση κατείχαν το 70% της Βόρειας Ταϊλάνδης, εξαιτίας της συνεχούς υλοτόμησης έπεσαν σ' ένα ποσοστό περίπου στο 20%! Είχαν, όμως, τη συνείδηση, έστω κι αργά, να ψηφίσουν έναν πολύ αυστηρό νόμο που απαγόρευε την ανεξέλεγκτη υλοτόμηση και μέσα σε περίπου μία δεκαετία το ποσοστό των δασών είχε ανέβει στο 30%. Φυσικά, έχουν πάρα πολλά να κάνουν ακόμη, αλλά τουλάχιστον εκεί κάτι γίνεται.

Αντίθετα στη Βολιβία (Νότια Αμερική), όπου πήγα αυτό το καλοκαίρι με το φίλο μου τον Κώστα Σούκη, ταξιδέψαμε σε μία περιοχή όπως η Πελοπόννησος, την οποία είχαν αποψιλώσει για να την παραδώσουν για αγροτικές καλλιέργειες. Προσέξτε καλά: Αποψίλωσαν μία περιοχή του λεγόμενου Rainforest, μεγέθους όσο η δική μας Πελοπόννησος. Τι άλλο να πει κανείς! Απλώς, αν αναλογιστείς την έκταση της ζημιάς, χάνεις τα λογικά σου. Δεν είναι τυχαίο, δε, που όταν πηγαίναμε στα περίφημα χωριά των Ιησουιτών ιεραποστολών (εκεί όπου γυρίστηκε η περίφημη ταινία "The Mission"), είδαμε να καίγεται μία μεγάλη περιοχή δασικής έκτασης. Και όταν λέμε δάση στα μέρη αυτά, εννοούμε τα παρθένα δάση της ευρύτερης περιοχής του Αμαζονίου.

Περισσότερα, όμως, τον επόμενο μήνα από τη "σκοτεινή πλευρά"... PC



GRIM FANDANGO

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
Συνεργάζονται: Νίκος Κόντης (The 4th Coming),
Οδυσσέας Κουράφαλος (FANzine BITS)

FANzine

Και αυτόν το μήνα, φίλοι μου, θα βρείτε στο "FANzine" πολλά ενδιαφέροντα νέα από το χώρο των communities. Ηδη λάβαμε πληθώρα επιστολών και e-mails σας για τη νέα στήλη και θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε τόσο για τη θερμή υποδοχή που της επιφυλάξατε όσο και για την ενεργό συμμετοχή και παρέμβασή σας στην ύλη της. Στόχος μας είναι η στήλη αυτή να γράφεται μαζί με εσάς τους ίδιους και ήδη πιστεύω πως τον πετύχαμε. Μην ξεχνάτε πως το e-mail μας (fanzine@compupress.gr) είναι πάντοτε ανοικτό σε υποδείξεις και προτάσεις.



FIFA-MRA

Το πιο... γλυκό patch!

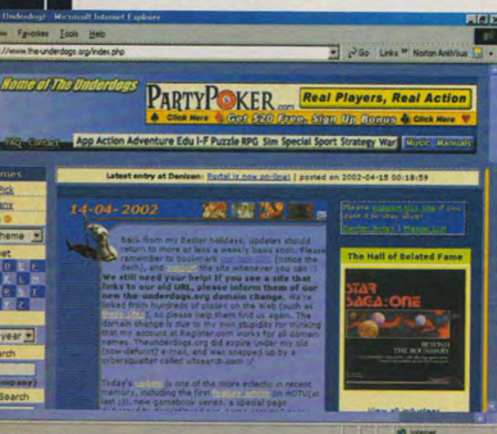
Μία από τις μεγαλύτερες gaming κοινότητες στο Internet είναι σίγουρα αυτή που ασχολείται με τα παιχνίδια της σειράς FIFA από την Electronic Arts. Με κάθε νέα έκδοση του δημοφιλέστατου football simulation, πάμπολλοι φίλοι του δημιουργούν skins, kits, local updates, edited graphics κι άλλα καλούδια, που οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να κατεβάσουν και να ενσωματώσουν στο FIFA. Στο site http://fifa-mra.com/index.shtml, με το οποίο συνεργάζεται και ο γνωστός Ελληνας "e-μπαλαδόρος" Ιορδάνης Σταυρίδης, δημιουργός αρκετών patches για προηγούμενες εκδόσεις του FIFA, μπορείτε να βρείτε το "Sweetpatch", ένα εκπληκτικό προγραμματάκι που φορτώνει εύκολα και γρήγορα στο παιχνίδι οποιοδήποτε patch ή update θελήσετε, καθώς επίσης μία τεράστια database από FIFA add-ons. Αν πάλι χρειάζεστε έναν editor για το παιχνίδι, επισκεφθείτε τη διεύθυνση http://fed2001.soccergaming.com/downloads/download_greek.shtml, απ' όπου μπορείτε να κατεβάσετε τον περίφημο FEd2001. Δυστυχώς, η έκδοση για το FIFA 2002 δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα, αλλά βρίσκεται κι αυτή στα σκαριά. Δεν είναι απολαυστικό να παίζεις ποδόσφαιρο αραχτός στην πολυθρόνα σου, μακριά από χούλιγκαν και... παράγκες;



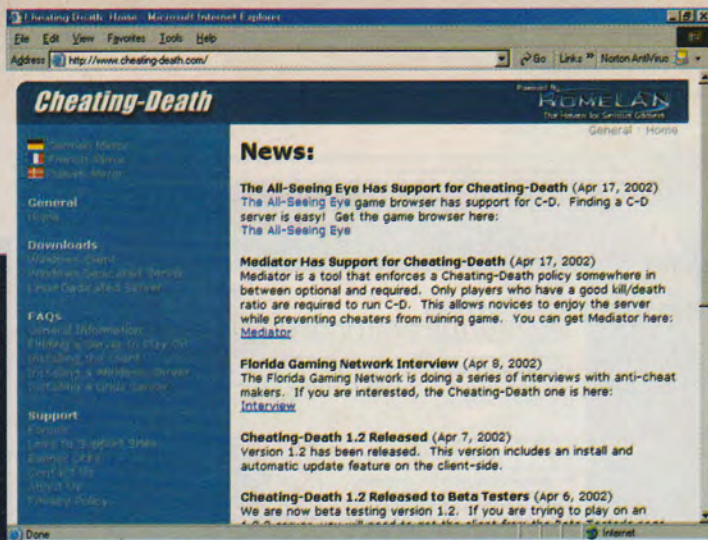
THE UNDERDOGS

Νέο URL για το δημοφιλέστατο abandonware site

Πολλοί από εσάς ίσως πίστεψαν πως το πασίγνωστο στο χώρο της Abandonware σκηνής site των Underdogs έκλεισε (είχαμε ουκ ολίγα σχετικά μηνύματα και στο PC Master forum), όταν διαπίστωσαν πως αντί για την αγαπημένη τους σελίδα, εμφανιζόταν ακόμα μία search engine, από αυτές που ξεφυτρώνουν σαν τα μανιτάρια σε διάφορα άσχετα spots του Internet. Τίποτα τέτοιο, όμως, δεν συνέβη. Τα Underdogs δεν έφαγαν... φόλα, αλλά αντίθετα συνεχίζουν να είναι alive and kicking, σε μια διεύθυνση λίγο διαφορετική από αυτήν που ξέρατε μέχρι τώρα: Το URL όπου μπορείτε να βρίσκετε πλέον το site είναι το http://www.the-underdogs.org, αφού το παλιό (χωρίς την παύλα) domain name χάθηκε για τους υπεύθυνους του site, εξαιτίας της αμέλειάς τους να ανανεώσουν το account τους στη register.com, όταν άλλαξαν e-mail address. Ετσι, το "underdogs.org" έγινε στην κυριολεξία... abandoned (εγκαταλελειμμένο) και οι επιτήδειοι νέοι κάτοχοί του δεν έχασαν την ευκαιρία για να υφαρπάξουν κάποιες... χιλιάδες επισκέψεις στη νεότευκτη σελίδα τους απ' όσους αγνοούσαν τι είχε συμβεί!



Μια και βρισκόμαστε στα Underdogs, ξέρετε ποιο είναι το μοναδικό ελληνικό παιχνίδι που υπάρχει εκεί; Πρόκειται για το "N-Knights and N-Queens" της Cylog Software, που ουσιαστικά απαρτίζεται από δύο φίλους, τον Κώστα Συμεωνίδη και τον Γιάννη Τσουκαλίδη. Δεν είναι ακριβώς παιχνίδι, αλλά δύο freeware σκακιστικά προβλήματα. Στη σελίδα http://www.cylog.org/ θα βρείτε κι άλλα ενδιαφέροντα puzzle games, καθώς και χρήσιμα utilities. Πάμε από το ένα θέμα στο άλλο, θα πείτε, αλλά... αυτά είναι τα καλά του surfing!



CHEATING DEATH

Ο... θάνατος των cheaters!

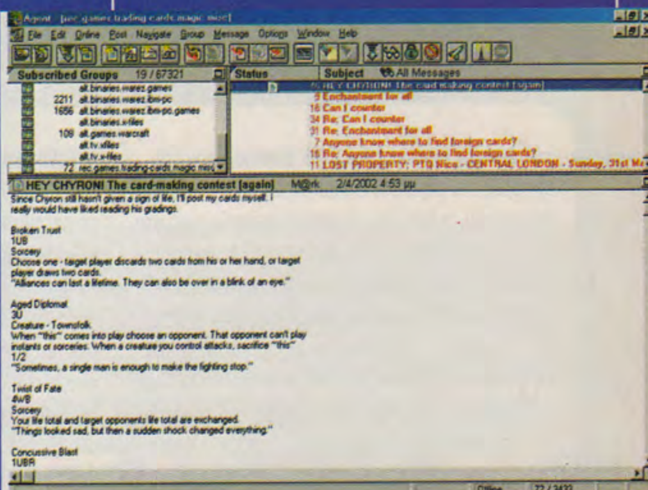
Ενα link που δημοσιεύσαμε στην ενότητα "Ξεφυλλίζοντας" της στήλης μας τον προηγούμενο μήνα ξεσήκωσε αντιδράσεις στο forum του "PC Master". Συγκεκριμένα, η στήλη κατηγορήθηκε επειδή δημοσίευσε τη διεύθυνση ενός site με cheats για το Counterstrike. Ο Bandit έγραψε στο forum, μεταξύ άλλων, ότι: *"Εδώ και χρόνια τα cheats στα on-line games και ειδικά στα FPS και ορισμένα RPGs αποτελούν το καρκίνωμα της community, αφού μόνο τον ευγενή ανταγωνισμό δεν προωθούν και οι εταιρείες συνεχώς προσπαθούν να τα περιορίσουν, ειδικά στα επίσημα tournaments. Και εδώ δεν πιάνει η δικαιολογία-καραμέλα 'εμείς απλώς τα δημοσιεύσαμε, τώρα αν εσείς επιλέξετε να τα χρησιμοποιείτε κακό του κεφαλιού σας', μια και τα links εμμέσως πλην σαφώς παρασύρουν, ειδικά τους νέους-άπειρους παίκτες, που ψάχνουν εύκολους τρόπους εντυπωσιασμού."*. Ο Gilatis, επίσης, αναφέρει πως: *"να λες στον κάθε πιτσιρικά που δεν ξέρει το παιχνίδι πήγαινε πάρε το cheat από εκεί, μπες μέσα και σπάσε τα νεύρα όλων, είναι διαφορετικό. Ενας μέτριος παίκτης με aimbot και wallhack δεν αντιμετωπίζεται με τίποτα όσο καλός και να είσαι"*. Από την άλλη, ο Callahan υποστηρίζει ότι: *"καλά έκανε το περιοδικό και έγραψε ό,τι έγραψε. Να ξέρουν και οι καλόπιστοι ότι υπάρχουν και αυτά. Ενας πρωτάρης που μαθαίνει ότι υπάρχουν και cheats, δεν πρόκειται να φέρει τα πάνω-κάτω και να κερδίζει"*, ενώ ο Mentorxxx συμπληρώνει: *"Ενα μπράβο σε όποιον δημοσίευσε τα cheats. Η ουσία είναι να βρεθεί τρόπος ώστε να μη γίνεται να κλέψεις, ΑΛΛΑ αφού σχεδόν όλοι τα έχουν, ακόμα και οι 'καλοί' (άσχετα που άμα θέλουν δεν τα χρησιμοποιούν), το fairplay λέει ότι όλοι πρέπει να παίζουν με ίσους όρους, άρα ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ έκανε όποιος τα δημοσίευσε ώστε να μη βρίσκεται ένας αρχάριος κακομοίρης ανάμεσα σε 10 cheaters και 2-3 'καλούς' και να τον σφάζουν πριν να καταλάβει τι έγινε."*

Εμείς, από την πλευρά μας, δεν θα σχολιάσουμε περαιτέρω το θέμα προτού ακούσουμε κι άλλες δικές σας απόψεις (περιμένουμε τα e-mails σας, τα οποία θα δημοσιεύσουμε από τη στήλη). Επισημαίνουμε απλώς πως ήδη επίκειται νόμος στις ΗΠΑ που θα απαγορεύει ΟΛΟΚΛΗΡΩΤΙΚΑ τόσο το reverse engineering όσο και την οποιασδήποτε μορφής επέμβαση σε κάθε αρχείο ψηφιακής μορφής, καθώς επίσης την ΚΑΤΟΧΗ αρχείων που έχουν προκύψει ύστερα από τέτοια επέμβαση. Περισσότερα γι' αυτό στο επόμενο τεύχος. Προς το παρόν, δεν συνεχίζω λόγω έλλειψης χώρου. Δείτε, όμως, και την... άλλη όψη του φεγγαριού στη διεύθυνση http://www.cheating-death.com/, όπου θα βρείτε ένα πρόγραμμα... πρόληψης για τα cheats στο Counterstrike, το οποίο μάλιστα χρησιμοποιείται ευρέως από πολλούς servers στην Ελλάδα και το εξωτερικό, καθώς θεωρείται το κορυφαίο του είδους. Ελπίζω τώρα να είστε όλοι ικανοποιημένοι, cheaters και μη, και... σε έναν μήνα τα ξαναλέμε!

USENET NEWSGROUPS

Εκεί όπου θα βρείτε... τα πάντα!

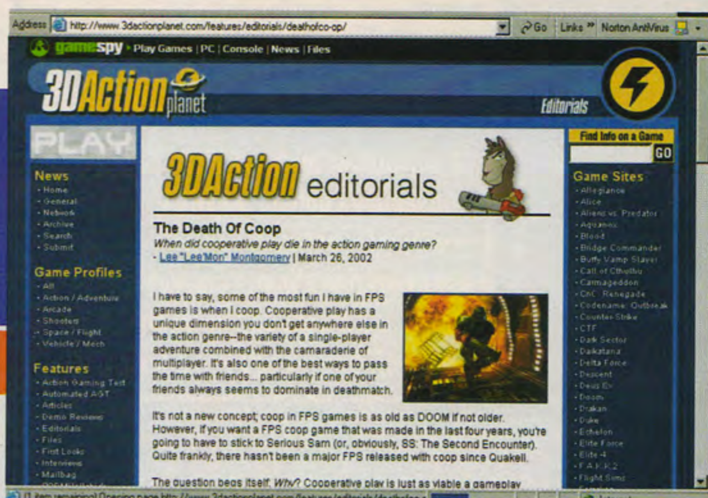
Κάτι που σίγουρα έχει απασχολήσει όσους Ελληνες χρήστες έχουν προσπαθήσει να μπουν στο Usenet και συνάμα τους έχει αποθαρρύνει από τυχόν μελλοντικές επισκέψεις τους είναι η ανεπαρκής πληρότητα των περισσότερων providers της χώρας μας στο newsgroups feed. Δεν είναι σπάνιο το φαινόμενο κάποιο newsgroup να έχει, π.χ., 500 μηνύματα μια συγκεκριμένη ημέρα και ο δικός μας provider να έχει φέρει μόνο 5-6, οπότε δημιουργείται, όπως καταλαβαίνετε, και μια εντελώς παραπλανητική - πλασματική εικόνα για το newsgroup αυτό. Για να το αποφύγετε αυτό, η καλύτερη μέθοδος είναι η εγγραφή σας σ' έναν επαγγελματικό Usenet server, με τον οποίο θα συνδέεστε απρόσκοπτα, πληρώνοντας μόνο μια μικρή συνδρομή με την πιστωτική κάρτα σας. Προσωπικά χρησιμοποιώ το Giganews (http://www.giganews.com), ενώ άλλοι αξιόλογοι servers είναι οι: Easynews (http://www.easynews.com), Newsguy (http://www.newsguy.com) και Newsfeeds (http://www.newsfeeds.com). Μια πολύ ενδιαφέρουσα και χρήσιμη σελίδα για να κάνετε τα πρώτα σας βήματα στο Usenet θα βρείτε στη διεύθυνση http://www.exit109.com/~jeremy/news/ (ξεκινήστε με το "Premium Usenet providers"). Από το επόμενο τεύχος θα σας παρουσιάζουμε newsgroups που αξίζει τον κόπο να επισκεφθείτε και να ασχοληθείτε μαζί τους. Μην αγνοήσετε το Usenet, συνιστά έναν αληθινά ξεχωριστό κόσμο στο Internet!



FANzine

MULTI CO-OP

Η ισχύς εν τη ενώσει



Ενα σημαντικό, κατά τη γνώμη μας, e-mail λάβαμε από τον φίλο του περιοδικού Νικόλαο Αποστολέλλη με τίτλο "Co-op mode in FPS games". Δημοσιεύουμε ένα μεγάλο απόσπασμα επειδή αξίζει τον κόπο:

"Χαιρετώ και πάλι. Κοντεύει να μου γίνει συνήθεια, κάθε που μου καρφώνεται κάτι στο κεφάλι να τρέχω να σας το γράψω... Τι να κάνω; Οπως λέει και ο λαός μας, πρώτα θα σου βγει η ψυχή και μετά το "χούι". Κι επειδή εγώ είμαι επτάψυχος (τουλάχιστον!) έχετε να περιμένετε πολλά ακόμα από μένα :)

Λοιπόν, τι είναι αυτό που με απασχολεί αυτή τη φορά; Το co-op mode στα FPS παιχνίδια. Θεωρητικά το co-op mode είναι κι αυτό ένα είδος multiplayer παιχνιδιού (όπως λέμε deathmatch, free for all κ.λπ.), στο οποίο μπορείς να παίξεις 'συνεργατικά' με κάποιους άλλους παίκτες (ανθρώπους!) εναντίον μιας άλλης ομάδας (επίσης ανθρώπων) παικτών. Και ερωτώ: Είναι, όμως, αγαπητό μου περιοδικό, έτσι; Ή, μάλλον, είναι μόνον αυτό; Αν ναι, τότε πώς ονομάζεται το είδος εκείνο multiplayer παιχνιδιού, στο οποίο μπορείς να παίξεις -μαζί, συνεργατικά- με κάποιους φίλους σου, εναντίον εχθρών που ελέγχει ο υπολογιστής; Γιατί υπάρχει κι αυτό το είδος παιχνιδιού, απλώς δεν το υποστηρίζουν τα περισσότερα FPS παιχνίδια σήμερα. Δυστυχώς! Γιατί για μένα ΑΥΤΟ είναι μακράν το πιο διασκεδαστικό και πωρωτικό είδος multiplayer παιχνιδιού! Επαιξα με έναν φίλο μου το demo του Serious Sam 2 σε split screen co-op mode, στο ίδιο πληκτρολόγιο και στην ίδια οθόνη... ΜΑΓΕΙΑ!!!

Οι λόγοι για τους οποίους τα σημερινά παιχνίδια δεν υποστηρίζουν αυτό το είδος multiplayer παιχνιδιού αναλύονται στο πολύ καλό άρθρο που θα βρείτε στη διεύθυνση http://www.3dactionplanet.com/features/editorials/deathofco-op/

Για να καταδείξω πόσο μεγάλο μπορεί να γίνει το μπέρδεμα, αρκεί να αναφέρω το παράδειγμα του Half-Life και των mods του. Αλλο πράγμα είναι το Opposing Force, άλλο το CounterStrike, άλλο το TFC (Team Fortress Classic, γενικός όρος όπως αποδεικνύεται για ένα είδος mods...) και πάει λέγοντας. Αλλοι όροι που βρίσκει κανείς σε άρθρα και αναφέρονται σε παραπλήσιες έννοιες είναι οι team-based tactical FPS with bot support, objective-based teamplay κ.ά. Προσέξτε το 'with bot support' γιατί αυτό είναι που κάνει τη διαφορά - νομίζω!"

Φίλε Νίκο, έχεις δίκιο - το μπέρδεμα είναι μεγάλο, ειδικά για έναν καινούριο παίκτη. Θα προσπαθήσουμε στο προσεχές κιόλας τεύχος να αναλύσουμε το θέμα, μπας και καταφέρουμε να... ξεμπλέξουμε λιγάκι την κατάσταση. Συμφωνούμε, πάντως, πως το co-op mode, όπου υπάρχει, είναι όντως συναρπαστικό. Ακόμα και στα single player games, πόσοι προτιμούν, π.χ., ένα RPG ενός χαρακτήρα από αυτά που σου δίνουν τη δυνατότητα να φτιάξεις ολόκληρο party και να βλέπεις τους χαρακτήρες που ελέγχεις να συνεργάζονται μεταξύ τους;

FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine

➤ Δεν σας εγγυώμαι πως είναι αλήθεια, αφού πολλές φορές στο παρελθόν είδαμε αντίστοιχες "αληθινές" ειδήσεις που, τελικά, δεν ήταν παρά τα απόλυτα ψέματα, αλλά... αν είναι αλήθεια, τότε οι κονσόλες δεν φαίνεται πως θα... τη βγάλουν καθαρή στο κοντινό μέλλον! Αν, λοιπόν, η είδηση που κυκλοφόρησε κοντά στην 1η Απριλίου (ο λόγος που είμαι επιφυλακτικός) είναι αληθινή, τότε το πρώτο σημαντικό βήμα για την πλήρη εξομοίωση του PlayStation 2 έχει ήδη γίνει. Οι δημιουργοί του γνωστού εξομοιωτή PCSX (εξομοίωνε το PlayStation 1 στα PCs) είχαν σταματήσει εδώ και κάποιο διάστημα την ανάπτυξή του, προφανώς για να αφοσιωθούν στο επόμενο μεγαλεπήβολο σχέδιό τους. Ιδωμεν...

➤ Το γνωστό site Overclocked Remix, που ασχολείται με την αναβίωση, ανανέωση και το... remixing γνωστών μελωδιών από τα μουσικά θέματα παλαιότερων παιχνιδιών, δέχτηκε μια σημαντικότατη ανανέωση (έφτασε, αισίως, την... "έκδοση 3" του site!). Τώρα πια κάθε επισκέπτης μπορεί να ψάξει να βρει τα μουσικά κομμάτια από το αγαπημένο του παλιό παιχνίδι (ή μήπως τα αγαπημένα του μουσικά κομμάτια από ένα παλιό παιχνίδι;) μέσα από τις ανεπτυγμένες λειτουργίες database του site. Επισκεφθείτε το στη διεύθυνση remix.overclocked.org και σίγουρα δεν θα χάσετε. Ενα σωρό πανέμορφες, εκπληκτικές μελωδίες - ή, αν προτιμάτε, αρκετά hardcore σκληροπυρηνικά beats - σας περιμένουν στις σελίδες του. Rave Ghost'n'Goblins κανείς;

➤ Περισσότερα updates έχει δεχτεί το γνωστό abandonware site Home Of The Underdogs τους τελευταίους μήνες απ' όσα... παράπονα αναγνωστών για το serial number του προηγούμενου CD ο Χάρης, όπως φαίνεται και στη συνεχώς ανανεωμένη σελίδα με τα news του! Στην τεράστια συλλογή του HOTU υπάρχουν πια και αρκετά full CD-ROMs, πάμπολλα CD-Rips ("πετσοκομμένα" CDs δίχως μουσικά κομμάτια, ομιλίες και βιντεάκια), αλλά και πολύ πολύ εκπαιδευτικό software!

FANzine



Διαβάστε και το PDF αρχείο στο CD-ROM μας

THE 4th COMING

Καλό μήνα και καλό Πάσχα. Οπως πολύ καλά είχατε παρατηρήσει στο προηγούμενο τεύχος, το μέγεθος της στήλης του The 4th Coming μειώθηκε αρκετά. Οπως ήταν αναμενόμενο, όμως, αυτή η ενέργεια ξεσήκωσε μια καταιγίδα αντιδράσεων από τους φανατικούς αναγνώστες του "PCM", που ταυτόχρονα είναι και παίκτες του T4C. Διαδηλώσεις, πορείες, απεργίες πείνας, αυτοπυρπολισμοί, απειλές τρομοκρατικών επιθέσεων ήταν μερικές από τις λιγοστές συνέπειες αυτής της μείωσης... Ετσι, λοιπόν, ο αγαπητός μας αρχισυντάκτης, μη μπορώντας να κάνει αλλιώς, κατέληξε σε συμβιβαστική συμφωνία με τον αρχηγό των διαδηλωτών, τον Lost Paradise. Οι προσπάθειες καρποφόρησαν και από εδώ και στο εξής η στήλη του "The 4th Coming" θα είναι δισυπόστατη! Από τούτο το ημισέλιδο τμήμα του "FANzine" θα ενημερώνεστε μόνο για τα πιο σημαντικά συμβάντα και τις λοιπές, πιο αναλυτικές και διεξοδικές ειδήσεις του μήνα που μας πέρασε θα μπορείτε να τις απολαμβάνετε από ένα δεύτερο άρθρο, μεγαλύτερο σε περιεκτικότητα (σαν το γάλα ένα πράμα), το οποίο θα βρίσκεται σε μορφή .pdf στο CD του περιοδικού μας!



Η παράδοση του RANK 11 από τον Rand Al Thor. Ο δεύτερος ημίθεος στη γη της Althea γεννήθηκε!

Αφού κάναμε αυτή τη μικρή εισαγωγή, πάμε να δούμε το βασικότερο επίσημο νέο για το μήνα που μας πέρασε. Η έκδοση 1.24 είναι πλέον γεγονός... Η Vircom κυκλοφόρησε το patch, το οποίο μεταξύ άλλων επιτρέπει στον GM να ενεργοποιεί και να απενεργοποιεί τα XP του Colosseum. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές το patch γίνεται downloaded (είναι γύρω στα 200MB το άτιμο), οπότε δεν γνωρίζω πιο συγκεκριμένες πληροφορίες. Για περισσότερα νέα για το T4C και πιο συγκεκριμένα για το διάσημο ToolKit, μπορείτε να διαβάσετε το .pdf αρχείο μας... Μην το χάσετε!

TOP 20 ΠΑΙΚΤΩΝ T4C

Οι 20 κορυφαίοι παίκτες του T4C με το level τους.

1	Rand al Thor 181	11	Maximus 164
2	Giant-DG 177	12	Stark 162
3	Hawk 173	13	Jodalar 160
4	SerpenT 172	14	Johny 159
5	Rayne 167	15	Hulk 159
6	QuickSilver 167	16	NoFear 159
7	Vindicator 166	17	Agrios 159
8	Harvester 166	18	Ser Skeletor 154
9	Killer-Knight 165	19	Sailok 151
10	Demarest 165	20	Tempest 151

Ξεφυλλίζοντας

Από την ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε sites που ξετρυπώσαμε για εσάς και που πιστεύουμε ότι σας ενδιαφέρουν.



http://www.abandonwarering.com/ Το Abandonware Ring είναι η καταλληλότερη ίσως starting page για οποιονδήποτε ασχολείται με το χόμπι των παλιών, καταργημένων games. Μια και τα Rings είναι της μόδας μετά τον... Αρχοντα, μην παραλείψετε να υποβάλλετε τα σέβη σας στην καινότητα, που αριθμεί την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές 73 μέλη-sites. Ισως σε κάποιο απ' αυτά να βρείτε το παιχνίδι που αναζητούσατε χρόνια και το οποίο έχει πλέον αποσυρθεί από τα ράφια των καταστημάτων.



http://www.classicgaming.com/ Emulators και παλιά, κλασικά παιχνίδια μπορείτε να βρείτε σε αυτό το site που μόνο... κλασική εμφάνιση δεν έχει (αντίθετα, πολύ μοντέρνα!) και το οποίο αποτελεί παρακλάδι του Gamespy. Ανάμεσα στα άλλα, βρήκαμε άρθρο για το... Frogger (ποιος δεν θυμάται το περίφημο βατραχάκι που περνούσε μέσα από τα αμάξια;), την καινούρια έκδοση του FakeNES emulator, τα νέα για το unofficial sequel του Double Dragon, που βρίσκεται στα σκαριά, και πολλά ακόμα που σίγουρα δεν θα σας αφήσουν αδιάφορους. Check it out!



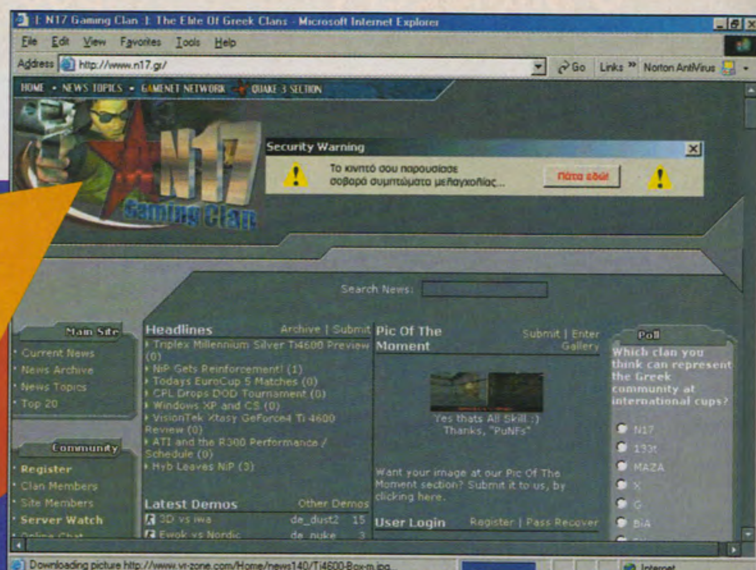
http://www.yahabibi.gr/ Ιδού, κυρίες και κύριοι, και κάτι εντελώς διαφορετικό: Το νέο site της εκλεκτής συντάκτριάς μας Bezalel (κατά κόσμον, Ζωή Μαρμαρά) είναι on-line και περιμένει τις επισκέψεις σας! Με πανέμορφο design, έντονο προσωπικό χαρακτήρα και εξαιρετικές καλλιτεχνικές δημιουργίες (στο Bibi-Art), το Yahabibi σίγουρα δίνει μια ξεχωριστή νότα στην καθημερινότητα του surfing σας. (Καλά δεν τα είπα, Ζωή; Τη μίζα μου, παρακαλώ, στο λογαριασμό που σου έδωσα και γρήγορα, γιατί έχω επείγουσες οικονομικές ανάγκες - ξέρεις, εκείνο το κάτερο που σου έλεγα...)



http://www.crimes-of-persuasion.com/ Σίγουρα οι περισσότεροι, αν όχι όλοι σας, θα έχετε κατά καιρούς λάβει e-mails με κάποιες δήθεν "προσφορές" που αποδεικνύονται, τελικά, μεγάλες απάτες! Ενα πολύ καλό site για να δείτε τι σκαρφίζονται καθημερινά οι απατεώνες που ρίχνουν δολώματα στα mailbox μας, ψάχνοντας για θύματα, είναι το Crimes of Persuasion. Ρίξτε του μια ματιά οπωσδήποτε, γιατί η ενημέρωση βαδίζει πάντα χέρι χέρι με την πρόληψη και την ασφάλεια.

FANzine

CLANS AND LEAGUES



N17 Η "ελίτ" στο Counterstrike!

Αλλη μία ελληνική clan με σημαντικές διακρίσεις στο Counterstrike και όχι μόνο θα παρουσιάσουμε αυτόν το μήνα στο "FANzine". Πρόκειται για τη N17, το site της οποίας βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.n17.gr/, ενώ διαθέτει και ξεχωριστό Quake section στο URL http://quake.n17.gr/.

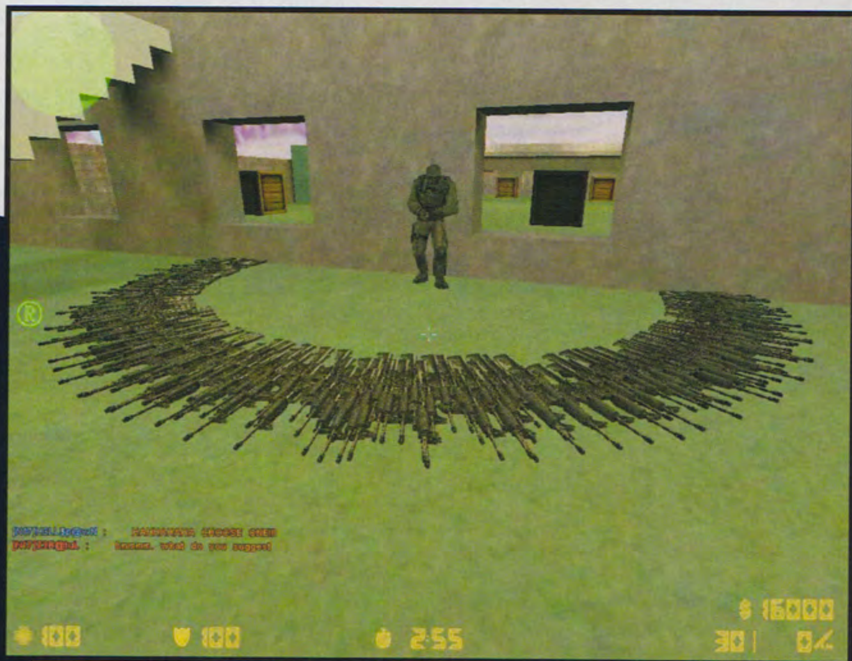
Τα μέλη της clan είναι από τα γνωστότερα στο χώρο των on-line games στη χώρα μας. Ανάμεσά τους οι Z3R@tuL, H3LL$p@wN, PhObOs, HAROS, HuNt3r, gOuFiSt3r, PuNFs (νικητής στο περσινό Grand Prix του "PC Master" στο Quake 3: Arena), VLADINATOR (ιδρυτής της clan μαζί με τον kabal), kabal και zero (οι δύο τελευταίοι έχουν παρουσιαστεί παλιότερα ως "Gamers του μήνα" από το περιοδικό "Power Gamer" - αιωνία του η μνήμη).

Το site της clan

Το site της N17 περιέχει ένα εξαιρετικά δυναμικό forum, με πολλές κόντρες για θέματα που απασχολούν την clan, καθώς και πληθώρα ειδήσεων και downloads. Στα τελευταία θα βρείτε μάλιστα 61 demos από παιχνίδια μελών της clan. Δεν λείπουν, φυσικά, και τα patches, μεταξύ τους μάλιστα θα βρείτε (στο "Top 20") ένα που θα φανεί πολύ χρήσιμο στους παίκτες του Counterstrike, οι οποίοι έχουν τα Windows XP ως λειτουργικό στο μηχάνημά τους, αφού διορθώνει τα προβλήματα που παρουσιάζονται με το sensitivity του mouse, αντικαθιστώντας τους παλιούς Intellipoint drivers. Δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε πως ήδη το site της N17 κέρδισε το πρώτο του award, αφού είναι πλέον "Postnuke recommended" από το postnuke.com.

Στα Features περιέχεται ένα πολύ χρήσιμο άρθρο του Z3R@tuL σχετικά με τη χρήση των όπλων στο Counterstrike, ενώ θα βρείτε και ένα Poll που μάλλον θα προκαλέσει αρκετές συζητήσεις με θέμα "ποια ελληνική clan πιστεύετε ότι είναι η πιο κατάλληλη για να εκπροσωπήσει την ελληνική κοινότητα στα διεθνή τουρνουά;".

Οπως αναφέρουν τα ίδια τα μέλη της clan στο site τους, "σκοπός της N17 είναι κυρίως η χαρά και η διασκέδαση του teamplay και η ανάπτυξη των ικανοτήτων των παικτών. Ευχόμαστε σύντομα, ύστερα από σκληρή δουλειά και πρακτική, να γίνουμε γνωστοί στην ευρωπαϊκή αρένα του Counterstrike". Από την πλευρά μας, τους το ευχόμαστε ολόψυχα!



Το δικό σας feedback

Αν είστε μέλος σε κάποια ελληνική clan και θέλετε να παρουσιαστείτε μέσα από τις σελίδες του "FANzine", μην παραλείψετε να μας στείλετε το e-mail σας στη διεύθυνση fanzine@compupress.gr.

Το ίδιο ισχύει αν είστε "ειδικοί" σε κάποιο παιχνίδι και θέλετε να μοιραστείτε μαζί μας τις εμπειρίες σας, να δώσετε χρήσιμες συμβουλές και tips, καθώς και να μας αποκαλύψετε τα κόλπα που ενδεχομένως γνωρίζετε γι' αυτά. Οι καλύτεροι από εσάς θα παρουσιάζονται ως "Gamers του μήνα". Σας περιμένουμε!

GAMES CLUB

COMPUTERS & VIDEOGAMES





ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ €3,00

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

DREAMCAST + GAME €147,00
SEGA SATURN + 3 GAMES......€89,00
N64 + 2 GAMES......................€89,00
XBOX.......................................€485,00
9002 PSX CONSOLE............. €145,00

ΕΞΥΠΝΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΟ ΑΠΟ ΤΑ GAMES CLUB

ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 + XBOX + GAMECUBE ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΤΗΝ TV €30,00
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2, GAMECUBE, XBOX ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR..........€89,00
ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ PSX + PS2 JOYPAD ΣΤΟΝ Η/Υ...€29,00
ADAPTOR ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΑΠΟ PS1 ΓΙΑ PS2..€29,00



ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PC, PS1, PS2, DREAMCAST, XBOX

XBox + 1 Game €550,00



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ADAPTOR PSX + JOYPAD ΓΙΑ PC..€ 30,00
JOYPAD ΓΙΑ PC ΑΠΟ ....€ 15,00
JOYPAD ANALOGUE + RUMBLE....€ 39,00
JOYSTIC ΓΙΑ PC ΑΠΟ................€ 15,00
ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ...€ 74,00
ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ FORCE FEEDBACK...................€ 115,00
CAMERA USB ΑΠΟ...................€ 59,00
MOUSE ΑΣΥΡΜΑΤΟ.................€ 29,00
MOUSE OPTICAL......................€ 25,00
KEYBOARD ΑΣΥΡΜΑΤΟ..........€ 45,00
ΘΗΚΗ ΓΙΑ 48 CDs....................€ 15,00
ΘΗΚΗ ΤΣΑΝΤΑ ΓΙΑ 96 CDs......€ 29,00
CD ΚΕΝΑ ΑΠΟ.............................€ 0,60

Ετοιμοπαράδοτο

Game Cube + 2 Games €879,00



ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs


PSone €139,00


Dreamcast €132,00


PS2 €335,00

ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

€1054,00 (359.150 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €35,72 (12.171 ΔΡΧ.)

BEST VALUE OFFER: CPU AMD XP 1700 MHz (266), MOTHERBOARD ELITE K7S5A, MIDI TOWER ATX, VGA GEFORCE 2 MX 32MB, SOUND CARD 128 BIT, RAM 2x128MB DDR (266), HARD DISK MAXTOR 30GB (ULTRA ATA 100), DVD 12 X NEC, MODEM INTERNAL 56600, MONITOR LITEON 17''(FLAT), ΗΧΕΙΑ 300 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44





€1465,00 (499.199 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €49,65 (16.917 ΔΡΧ.)

THE PROFESSIONAL OFFER: CPU INTEL PENTIUM IV 2.000MHz, MOTHERBOARD QDI PLATINIX 4, MIDI TOWER ATX, VGA GEFORCE 2 MX 64MB, SOUND LIVE 1024 5.1 DIGITAL, RAM 512MB (DIM), HARD DISK WESTERN DIGITAL 40GB (ULTRA ATA 100), DVD 16X LITE ON (REGION FREE), MODEM INTERNAL 56.600 MOTOROLA, MONITOR LITEON 17''(FLAT), ΗΧΕΙΑ 480 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44





Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΩΝ GAMES CLUB ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ ΣΥΝΕΧΩΣ!
ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ GAMES CLUB ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΕΞΟΦΛΗΣΤΕ ΣΕ 12 ΜΗΝΕΣ.
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ & FRANCHISE:
ΛΟΥΙΖΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ 010 9604755

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ
ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

www.gamesclub.gr

ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕ VISA, MASTERCARD

ΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: (010) 9611670 - (010) 9604755

ΝΕΟ GAMES CLUB
ΜPUTER'S & VIDEO GAMES
σης & Βύρωνος, Αργοστόλι,
ηλ.: (06710) 28484, 26594

GAMES CLUB
COMPUTER'S & VIDEO GAMES
Αποκορώνου 145, Χανιά Κρήτης
τηλ.: (08210) 20452

GAMES CLUB
COMPUTER'S & VIDEO GAMES
Άργους 33, Ναύπλιο,
τηλ.: (07520) 97560-1

GAMES CLUB
+ Internet café
Διογένους 22, Κ. Τούμπα
Θεσ/νίκη, τηλ.: (0310) 935018

GAMES CLUB
COMPUTER'S & VIDEO GAMES
Σοφοκλή Βενιζέλου & Χειμάρας,
Αγ. Νικόλαος Κρήτης, τηλ.: (08410) 83865

FANzine

O GAMER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



FATALITY: Ζωντανός... "Σεισμός"!

Αυτόν το μήνα θα σας παρουσιάσουμε τον παίκτη που θεωρείται ως ο κορυφαίος επαγγελματίας gamer στην υφήλιο, έχοντας κερδίσει αμέτρητες διακρίσεις σε τουρνουά FPS (First Person Shooters), ειδικότερα στο Quake. Πρόκειται για τον περίφημο Fatality, κατά κόσμον Jonathan Wendel.

Είναι σίγουρα ο μεγαλύτερος αστέρας στο χώρο του και το ξέρει καλά. Παγκόσμιος πρωταθλητής της CPL (Cyberathlete Professional League) για το 2000/2001, ο 21χρονος Fatality από το Μισούρι του Κάνσας έχει καταφέρει να ζει εξ ολοκλήρου από το gaming, κερδίζοντας κάθε χρόνο ποσά που ξεπερνούν τα 100.000 δολάρια, παίζοντας Quake και Alien vs Predator 2. Πρώτος στο CPL World Championship του Dallas, στο Razer CPL, επίσης του Dallas, στο Mplayer της Κολωνίας, στο WCGC της Κορέας, στο Atomic της Μελβούρνης και σε πολλά ακόμη major tournaments, ο Fatality αποδεικνύει πως πραγματικά αξίζει τον τίτλο "ο κυρίαρχος του παιχνιδιού" στα First Person Shooters.



Το ψευδώνυμο Fatality το πήρε από το Mortal Kombat που, όπως ο ίδιος δηλώνει, υπήρξε το πρώτο παιχνίδι που τον πώρωσε σε ηλικία 10 χρόνων. Ξεκίνησε να παίζει FPS, όταν οι γείτονές του έβαλαν για πρώτη φορά στο PC τους το Wolfenstein 3D. Τελικά, έπεισε τον πατέρα του να του αγοράσει ένα PC της προκοπής (είχε για αρκετό καιρό έναν 286/12) κι έτσι, επιτέλους, κατάφερε να αποκτήσει έναν πιο σύγχρονο υπολογιστή, συγκεκριμένα έναν Pentium 166 με 64MB RAM. Εγκατέστησε το Doom 2 κι άρχισε να παίζει με τις ώρες σε LAN με το γείτονα. Ε, κάπως έτσι ξεκίνησε μια θριαμβευτική καριέρα στα FPS...



Ο Fatality πιστεύει πως τα δυνατότερα σημεία του στο Quake είναι πως γνωρίζει τι θα κάνει κάθε στιγμή, δεν προβληματίζεται, δηλαδή, ποτέ για την επόμενη κίνησή του, ενώ το σημάδι του είναι πάντοτε αλάνθαστο. Από την άλλη, θεωρεί ως το αδύνατο σημείο του το ότι είναι ίσως πιο επιθετικός απ' όσο χρειάζεται. Ο αγαπημένος του map είναι ο T4 και ο πιο μισητός του ο DM13, περιμένει με ανυπομονησία την κυκλοφορία του Doom 3, το οποίο πιστεύει πως θα είναι το επόμενο μεγάλο FPS, παίζει σε καθημερινή βάση 2-8 ώρες Quake 3: Arena (είναι αυτή τη στιγμή το αγαπημένο του FPS) και προτιμά τα 1 on 1 duels από το teamplay επειδή, όπως λέει: "όλα εξαρτώνται από μένα και όχι από την ομάδα μου". Αυτό βέβαια δεν τον έχει εμποδίσει από το να διακριθεί και με την clan του, τη cK, κερδίζοντας τουρνουά όπως το Frag4.

Αγαπημένη του μουσική είναι η Alternative/Pop, ενώ ακούει, επίσης, rap και λίγο country. Πώς επενδύει τα χρήματα που κερδίζει; Κάποια μπαίνουν σε μετοχές για να εξασφαλίσει το μέλλον του, ενώ συνηθίζει ύστερα από κάθε τουρνουά να πηγαίνει για shopping με το κορίτσι του (Χαρούλη, όπως βλέπεις, δεν είσαι ο μόνος που του τρώνε τα λεφτά οι γυναίκες).

Ο ίδιος δεν πιστεύει πως θα αποσυρθεί από το επαγγελματικό gaming μέσα στα επόμενα χρόνια, παρ' όλο που, όπως έχει δηλώσει: "θα μπορούσα να εγκαταλείψω στα 25 μου, αν ήθελα, και να παίζω γκολφ ζώντας από τις επενδύσεις μου". Θα ήθελε να γίνει προπονητής νέων παικτών και θεωρεί ότι, εάν το επαγγελματικό gaming γνωρίσει ακόμα μεγαλύτερη άνθηση στο μέλλον, ο ίδιος θα είναι γι' αυτό ό,τι είναι ο Michael Jordan για το μπάσκετ. Αν και το βρίσκουμε ολίγον τι ματαιόδοξο, εμείς από την πλευρά μας δεν μπορούμε παρά να του το ευχηθούμε. Ποιος ξέρει, άλλωστε: Ίσως σε μερικά χρόνια τα FPS να μπουν ακόμα και στους Ολυμπιακούς Αγώνες...


Μην ξεχάσετε να δείτε και το folder "Modifications" στο CD-ROM μας

TRUE MATRIX MOD

Από εδώ και πέρα ο Neo είστε εσείς!

Οι επιρροές από το Matrix ήταν οφθαλμοφανείς σε ένα από τα καλύτερα περσινά 3D Action, το Max Payne. Ηταν, λοιπόν, αναμενόμενο κάποιος λάτρης του Max Payne και του Matrix να φτιάξει ένα Mod, το οποίο θα μετέφερε τον Neo στην 17άρα οθόνη μου (άλλοι πιο προνομιούχοι μπορεί να έχετε και 19άρα). Η προσπάθεια αυτή απέκτησε σάρκα και οστά και με καμία δύναμη δεν θα την άφηνα να περάσει έτσι, χωρίς να την τιμήσω από τη στήλη μας. Καλώς ήρθατε στον κόσμο του Matrix.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

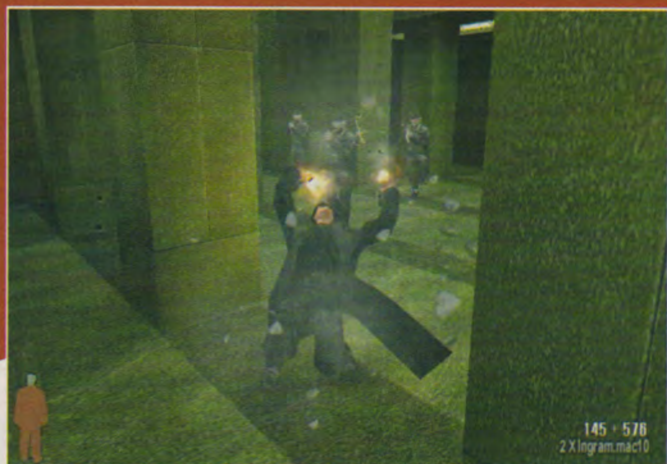
Το True Matrix είναι ένα Modification για το Max Payne, το οποίο αντικαθιστά τον κεντρικό ήρωα (τον Max Payne) με τον Neo από το Matrix! Πέραν των φοβερά λεπτομερειακών αλλαγών που έχουν γίνει στο χαρακτήρα, υπάρχουν νέες κινήσεις, νέα όπλα, νέοι Shoot Dodge-Bullets συνδυασμοί, ένας Level Selector, πολλά Special Effects και, φυσικά, απίστευτη δράση. Το Mod είναι δημιούργημα της ομάδας Evil Inside και έχει δανειστεί στοιχεία από άλλα, μικρότερα Mods, όπως το Kung Fu. Μία μέρα πριν να παραδώσω το άρθρο μου μαζί με τα Mods για να μπουν στο CD, ενημερώθηκα για την ύπαρξη της έκδοσης 1,5, την οποία έσπευσα να κατεβάσω... (διαδικασία που πήρε ούτε λίγο ούτε πολύ 2 ώρες). Επειτα έτρεξα στα γραφεία και παρέδωσα το αρχείο εγκατάστασης που θα βρείτε στο CD αυτού του τεύχους, στο directory "\modifications", μαζί με τα άλλα 2 Mods. Το καλό με τη νέα έκδοση (αυτή που υπάρχει στο CD) είναι το μειωμένο μέγεθός της (η 1,0 ήταν 80MB, η 1,5 είναι 40MB) και, βέβαια, οι πολλές αλλαγές σε γραφικά, πίστες, κινήσεις και όπλα! Η σελίδα του True Matrix είναι η http://truematrix.maxpayneheadquarters.com και πιστεύω ότι αξίζει να την επισκεφτείτε. Προτού συνεχίσουμε με τη διαδικασία εγκατάστασης του Mod, θα ήθελα να ευχαριστήσω πολύ όλους τους φίλους της στήλης που επικοινωνούν μαζί μου και κάνουν προτάσεις και σχόλια για τα Mods, και ιδιαίτερα τον Κώστα Καρβουνιάρη από την Κοζάνη, ο οποίος μου πρότεινε να παρουσιάσω Mods για το Deus Ex, κάτι που μάλλον θα κάνω σύντομα!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

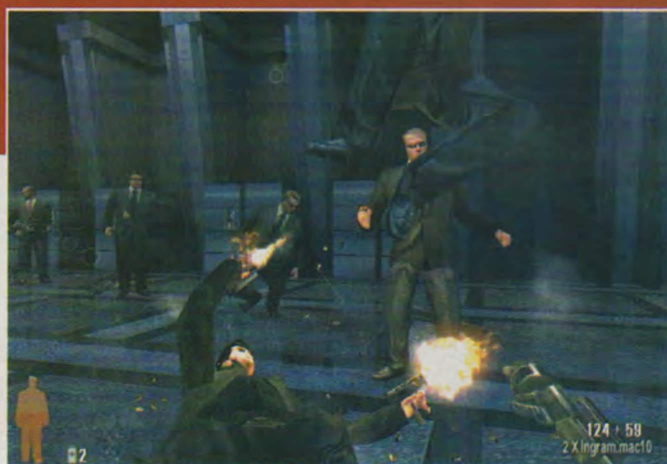
Η διαδικασία εγκατάστασης του Mod αυτού για το Max Payne είναι πολύ απλή. Πριν να ξεκινήσουμε, όμως, με την περιγραφή της εγκατάστασης πρέπει να επισημάνω ότι για να παίξετε το Mod πρέπει να έχετε το τελευταίο Patch του Max Payne, την έκδοση 1,05 (το Patch θα το βρείτε στα περιεχόμενα του CD-ROM). Αφού, λοιπόν, βρίσκεστε στην έκδοση 1,05, συνεχίζετε με την εγκατάσταση. Ανοίξτε το αρχείο "TrueMatrix1,5.zip" από το directory του CD "\modifications" και κάντε UnZip τα περιεχόμενα του αρχείου στο directory του σκληρού δίσκου σας όπου έχετε εγκατεστημένο το Max Payne. Στη συνέχεια τρέξτε το Max Payne. Από το παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέξτε το πτυσσόμενο μενού "Choose Customized Game" και κάντε κλικ στο True Matrix Mod 1,5. Επειτα κλικ στο Play... και θα μεταφερθείτε στο μαγικό κόσμο του True Matrix! Προσοχή, όμως, όσοι ΔΕΝ έχετε την original έκδοση του παιχνιδιού (όσοι δηλαδή προμηθευτήκατε το παιχνίδι από το Μαυρογένη της γειτονιάς σας), ΔΕΝ θα μπορέσετε να απολαύσετε το Mod αυτό. Οπότε εάν δείτε ότι το παιχνίδι σας "πετάει" error, μην παραξενευτείτε, δεν κάνατε κάτι λάθος στην εγκατάσταση, κάνατε λάθος στην αγορά! :P

ΓΕΝΙΚΑ

Εν ολίγοις, η έκδοση 1,5 πρόσθεσε πάρα πολλά νέα χαρακτηριστικά και έκανε κυριολεκτικά το Mod υπέροχο. Υπάρχουν συνολικά 8 νέες πίστες (οι 6 απ' αυτές ήρθαν με την έκδοση 1,5) συν όλες οι πί-

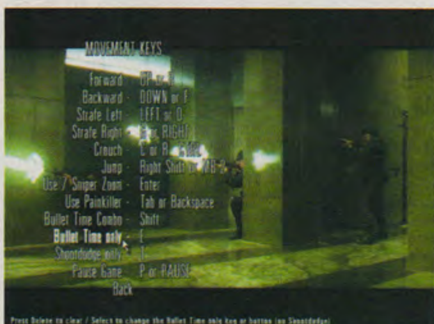


Matrix Lobby Shoutout; Προσέξτε τα κομμάτια που πέφτουν από τους τοίχους.



Σφαίρες, κάλυκες, μπόλικοι εχθροί και πολλά ακροβατικά... Αυτό είναι το True Matrix.

στες του κανονικού Max Payne (έχει Level Selector, μπορείτε να παίξετε όποια θέλετε). Το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να αρχίσετε το παιχνίδι από την αρχή! Μπορεί το Story Line να είναι το ίδιο, αλλά ο χαρακτήρας και οι δυνάμεις του είναι τόσο διαφορετικές που θα εθιστείτε και πάλι με αυτό. Πλέον ο Max Payne ανήκει στο παρελθόν και εσείς χειρίζεστε τον Neo (με τη σχετική καμπαρτίνα και τα γυαλιά). Υπάρχουν αρκετά νέα όπλα όπως τα: AK47, MP5trans, Spas12, Beretta FC's, Flamethrower (!), Knife, Magnum και Glock17, τα οποία δίνουν άλλη αίσθηση



Το αλλαγμένο menu του παιχνιδιού. Στο background ακούγεται μουσική από το Matrix. Αλήθεια, την ακούτε;



Upside Down. Κάπως έτσι θα κάνετε κολοτούμπες προς τα πίσω.

όταν κυνηγάτε τους αντιπάλους σας στις νέες άλλα και γνώριμες πίστες. Επίσης, το Bullet Time και το Dodge Bullets έχουν βελτιωθεί κατά πολύ και μάλιστα δεν έχετε περιορισμό στη χρήση τους. Οταν κινείστε σε Bullet Time, ακούγεται η κλασική μουσική από το Matrix (ΠΩΡΩΣΗ!), ενώ όταν κάνετε Dodge Bullets, ο Neo κάνει τη φιγούρα της ζεμπεκιάς (που πέφτει προς τα πίσω), ενώ εσείς μπορείτε να πυροβολείτε τους αντιπάλους καθώς ο ήρωας οριζοντιώνεται. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, έχετε τη δυνατότητα όταν τρέχετε κάθετα προς έναν τοίχο να πατήσετε επάνω του και να κάνετε κολοτούμπα στον αέρα. Επίσης, μπορείτε να τρέχετε επάνω στους τοίχους (όπως η Trinity). Το παράξενο είναι ότι ακριβώς τα ίδια χαρακτηριστικά βρίσκουμε και στο Jedi Knight II. Δεν ξέρω, βέβαια, ποιος αντέγραψε ποιον, πάντως, δεν είναι μεγάλη σύμπτωση που και το True Matrix Mod και το Jedi Outcast κυκλοφόρησαν την ίδια περίοδο; Τέλος πάντων, δεν με ενδιαφέρει και πολύ, αυτό που με ενδιαφέρει είναι ότι μπορώ και κάνω τέτοια κόλπα με το χαρακτήρα μου, οπότε same thing for me.

Μη χαίρεστε, δεν τέλειωσα... έχει και συνέχεια το Mod. Στη θέση 1 των όπλων σας μπορείτε να βρείτε την επιλογή Kung Fu! Τι κάνει αυτό το μαραφέτι; Κάθε φορά που έχετε ενεργοποιημένο το Kung Fu, μπορείτε να κάνετε έξι διαφορετικά νέα Dodges, τα οποία εκτελούνται ως εξής: Αρχικά πρέπει να έχετε επιλέξει το Kung Fu και από εκεί και πέρα τα πράγματα είναι απλά, καθώς θα τρέχετε προς μία από τις ακόλουθες κατευθύνσεις: μπρος, πίσω, αριστερά, δεξιά, πίσω, πίσω αριστερά, πίσω δεξιά έπειτα πρέπει να πατήσετε Jump και τότε ο Neo θα κάνει τα ακροβατικά του. Επιπρόσθετα, στο Kung Fu mode μπορείτε να κάνετε και επιθέσεις με μέρη του σώματός σας (και καλά καρατέγκας)!

Οι επιθέσεις γίνονται με κάποιο συνδυασμό πλήκτρων. Πατώντας το Attack, ο Nio ξεκινάει μία σειρά αριστερών και δεξιών μπουκέτων. Από εδώ έχετε δύο επιλογές, είτε να αφήσετε το Attack, οπότε ο ήρωάς μας θα ρίξει μια τελευταία παράξενη γροθιά και θα σταματήσει, ή να πατήσετε το πλήκτρο για Reload και να κάνει ένα roundhouse/back kick combo! Εν συνεχεία, με forward + shootdodge κάνετε ιπτάμενη κλοτσιά, με forward/right + shootdodge κάνετε κλοτσιά περιστροφική και έπειτα χαμηλή (Sweepkick), forward/left + shootdodge ιπτάμενη περιστροφική κλοτσιά και μετά hook kick και,

ΣΤΟ CD ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ

Στο directory "\modifications" υπάρχουν τρία διαθέσιμα Mods! Πρώτο και καλύτερο το Tactical Ops για το Unreal Tournamet, το οποίο είχα παρουσιάσει στο προηγούμενο εορταστικό τεύχος (120MB)! Επειτα έχουμε το True Matrix Mod (40MB) και, τέλος, το Bonus Mod Lord Of The Rings για το Heroes Of Might And Magic III (30MB). Δεν μπορείτε να πείτε, βασιλιάδες σάς έχω και όλα αυτά τα έχω κατεβάσει με την άμοιρη την 64 ISND μου. Να δω πότε θα είναι διαθέσιμη η καταραμένη ADSL, όλο εδώ είναι και όταν ρωτάς, σου λένε να περιμένεις...



Κανείς δεν θα επιβιώσει από τα πυρά μου! ΚΑΝΕΙΣ!



Σε Kung Fu Mode αυτή είναι η Hook Kick.

τέλος, πατώντας το Crouch μπορείτε να κάνετε double side kick. Ολα αυτά μπορεί να σας φαίνονται ανούσια, άλλα μόλις αρχίσετε να τα εφαρμόζετε στο αγαπημένο σας παιχνίδι, πολύ απλά θα πωρωθείτε τόσο πολύ που πιστεύω ότι θα ξαναπαίξετε όλο το game από την αρχή για να το τερματίσετε.

Από άποψη γραφικών και ήχου, έχουν γίνει σημαντικές βελτιώσεις. Για παράδειγμα, τα περισσότερα αντικείμενα στο παιχνίδι μπορούν να αρπάξουν φωτιά, από τα όπλα εκτοξεύονται διπλάσιοι άδειοι κάλυκες, ενώ τα βλήματα κάνουν ομόκεντρους κύκλους καθώς κινούνται (σε στυλ Matrix). Δηλαδή φανταστείτε τα γραφικά του Max Payne με μερικές ακόμα πινελιές. Στον ήχο, επίσης, έχουν γίνει αρκετές παρεμβάσεις και κυρίως με τραγούδια και effects από το Matrix. Το True Matrix είναι το πιο cool total conversion για το Max Payne που κυκλοφορεί μέχρι στιγμής. Σύντομα αναμένεται η έκδοση 2,0, η οποία θα προσθέτει και νέα καλούδια στο ήδη φοβερό Mod. Να είστε σίγουροι ότι μόλις βγει η έκδοση 2,0, θα είστε οι πρώτοι που θα ενημερωθείτε και θα την αποκτήσετε.

BONUS MOD LOTR

Για όσους δεν γνωρίζουν τι εστί LOTR, να σας πληροφορήσω ότι πρόκειται για τα αρχικά της επικής φράσης Lord Of The Rings. Στην προκειμένη περίπτωση έχουμε να κάνουμε με ένα Modification για το διάσημο Heroes Of Might & Magic III, το οποίο παρεμπιπτόντως απέκτησε και "αδερφάκι". Το συγκεκριμένο Mod, λοιπόν, σας επιτρέπει να παίξετε σε Lord Of The Rings μορφή ένα campaign για το Heroes Of Might & Magic III. Είναι, δε, μια καλή προσπάθεια, η οποία πιστεύω ότι και λόγω της ταινίας θα παρακινήσει το ενδιαφέρον σας, όπως ακριβώς παρακίνησε και το δικό μου, αλλά και του πολυχρονεμένου αρχισυντάκτη μας κυρίου Κράτσα. Το απαραίτητο αρχείο για την εγκατάσταση θα το βρείτε στο directory "\modifications" του συνοδευτικού CD-ROM μας. Οσον αφορά στις οδηγίες εγκατάστασης, επειδή δεν μας παίρνει άλλο ο χώρος, θα σας παραπέμψω στο site του Mod στη διεύθυνση http://www.geocities.com/westontim/HeroesIII.html. Καλή διασκέδαση και τα λέμε τον επόμενο μήνα με πολλά λαχταριστά MODs! PC

MOD news!

Δυστυχώς, θα ξεκινήσω τα νέα αυτού του μήνα με μια δυσάρεστη είδηση. Θυμάστε που πριν από λίγα τεύχη είχα παρουσιάσει το WarCraft III Total Conversion για το StarCraft; Πλέον το project αυτό δεν υφίσταται, κάτι για το οποίο ευθύνεται η Blizzard, αφού έκανε παράπονα και προφανώς απείλησε με ποινικές κυρώσεις τους δημιουργούς του κορυφαίου αυτού Mod, γιατί χρησιμοποιούσαν ονόματα που είναι κατοχυρωμένα από την ίδια την εταιρεία και κανένας άλλος δεν έχει δικαίωμα να τα χρησιμοποιεί! Ελεος!... Κρίνω και κατακρίνω μια τέτοια ενέργεια εκ μέρους της Blizzard, που φάνηκε φοβερά υπερβολική και άδικη. Σιγά, τι κακό κάνανε τα παιδιά; Τα δικά της προϊόντα προωθούσαν. Τέλος πάντων, αν θέλετε να διαβάσετε ολόκληρη τη σχετική ανακοίνωση για το γεγονός αυτό, κάντε κλικ στο link http://www.infoceptor.com/war3tc. Οσοι έχετε το αρχείο εγκατάστασης του WarCraft III TC For StarCraft από το CD του "PC Master", φυλάξτε το για να θυμάστε στο μέλλον τις βαρβαρότητες της Blizzard :P

Μεταφερόμαστε τώρα στο χώρο του Unreal Tournament, το οποίο τίμησα επί δύο συναπτά τεύχη! Δεν μπορείτε να πείτε, τέτοιες παρουσιάσεις δεν έχω κάνει ούτε για το Quake. Πρόσφατα, λοιπόν, εντόπισα ένα Mod το οποίο θα μεταφέρει το gameplay και την ατμόσφαιρα του διάσημου Thief στο UT και, φυσικά, με τη δυνατότητα για Multiplayer. Πρόκειται για μια πολύ ενδιαφέρουσα σκέψη που αναμφίβολα θα λατρέψετε, ιδίως αν μπορείτε να παίξετε και με ανθρώπους αντιπάλους. Το Mod αυτό λέγεται Thievery και είναι ακόμα στα σκαριά.

Το όνομα αυτού Reaction Quake III και όχι Action Quake III. Πρόκειται για τη μεταφορά του πιο διάσημου Mod για το Quake II, του Action Quake, στην τελευταία συνέχεια της σειράς Quake. Τώρα, βέβαια, θα αναρωτιέστε γιατί δεν ονομάζεται Action αλλά Reaction. Πολύ απλά γιατί η υπεύθυνη ομάδα για το Action Mod (η A-Team) αποφάσισε να συνεχίσει τις εργασίες της στο Half-Life και το UT, δημιουργώντας αντίστοιχα τα Action Half-Life και Action Unreal Tournament. Ακόμα δεν υπάρχει καμία Beta, οπότε αναμείνατε.

Αφού ανέφερα Mods για όλα τα κλασικά 3D Action παιχνίδια, ας αναφέρω και για το Half-Life! Καθώς περιπλανιόμουν τους διαδικτυακούς λαβύρινθους του Internet, έπεσα επάνω σε ένα φοβερό Mod, το X-Com: Enemy Unknown. Θυμάται κανείς αυτό το παλιό, κλασικό, φοβερό Strategy, το οποίο ήταν υπεύθυνο για αρκετές κοπάνες από τα αγγλικά μου στην εφηβική ηλικία μου; Η ιδέα των σχεδιαστών είναι φοβερή και σίγουρα αξίζει την προσοχή σας. Θα παρακολουθώ από κοντά τις εξελίξεις και μόλις έχω περισσότερα νέα, θα σας ενημερώσω...




Utopia

Επιμέλεια: Μίλτος Κύρκος, Νίκος Κόντης, Βαγγέλης Κράτσας

Πλούσια τα ελέη, φίλοι μας, και αυτόν το μήνα για τους λάτρεις των fantasy & card games. Νέο expansion για το Magic: The Gathering, το Judgment, καινούριο Star Wars card game από τη Wizards of the Coast και, βέβαια, πάμπολλα νέα προϊόντα για δημοφιλή παιχνίδια, όπως τα Vampire: The Masquerade, D&D και τα Scarred Lands. Σας αφήνουμε να απολαύσετε μία ακόμη Utopia!

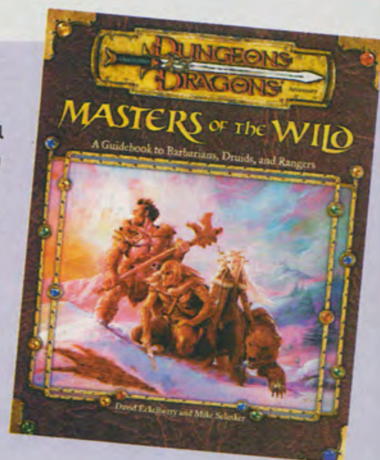
MASTERS OF THE WILD

ΓΙΑ ΦΙΛΟΔΟΞΟΥΣ... ΠΑΝΟΡΑΜΙΞ!

Οι Βάρβαροι, οι Δρυΐδες και οι Rangers είναι οι άγριοι αλλά και οι ευγενικοί υπέρμαχοι της φύσης. Αυτό το βιβλίο είναι γεμάτο με ιδέες και τρόπους για να κάνεις ξεχωριστούς τους αγαπημένους σου χαρακτήρες. Αναλυτικά, το Masters of the Wild περιέχει:

- Νέα feats, όπλα, ξόρκια και μαγικά αντικείμενα
- Νέους και πιο λεπτομερείς κανόνες για την ικανότητα wild shape
- Νέα prestige classes, όπως οι frenzied barbarian, windrider και ο oozemaster
- Ενα νέο είδος μαγείας, το infusion

Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο Dungeon master, θα χρειαστεί, επίσης, το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Monster Manual. Ο παίκτης χρειάζεται μόνο το Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



Τιμή: € 24,00 | Διάθεση Κάισσα

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

SPYCRAFT

ΚΑΤΑΣΚΟΠΙΑ ΣΕ D20

Το παιχνίδι ρόλων Spycraft εισάγει τον κόσμο της κατασκοπίας στο σύστημα D20. Ως πράκτορας της MI6, της CIA ή κάποιας άλλης οργάνωσης, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τις μεγαλύτερες απειλές που γνώρισε ποτέ ο κόσμος. Το βιβλίο περιέχει:

- Ολα όσα χρειάζεστε για να παίξετε οποιαδήποτε κατασκοπευτική ταινία, τηλεοπτική σειρά ή νουβέλα
- Μηχανισμούς που είναι πλήρως συμβατοί με το σύστημα D20
- Νέα PC Classes, πάνω από 150 feats και 50+ σελίδες με εξοπλισμούς και αντικείμενα
- Οδηγίες, κανόνες, συμβουλές και κόλπα για τον Dungeon master αλλά και για τους παίκτες

Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



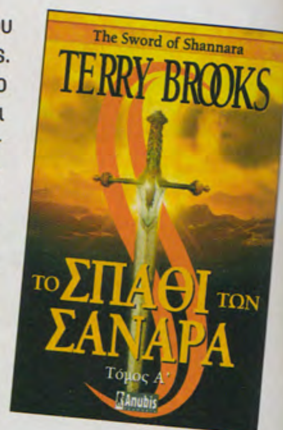
Ενα προϊόν της Alderac Entertainment Group.

Τιμή: € 45,50 | Διάθεση Κάισσα

ΤΟ ΣΠΑΘΙ ΤΩΝ ΣΑΝΑΡΑ

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ!

Πρόκειται για τον πρώτο τόμο του δίτομου έργου του Terry Brooks. Σε έναν κόσμο χαμένο πια στο παρελθόν, το αρχέγονο Κακό έχει ωθήσει την ανθρωπότητα σε ατέλειωτους πολέμους εναντίον των υπόλοιπων φυλών της Γης. Μία χιλιετία μετά, ο νεαρός Σι Ομσφορντ, ο τελευταίος απόγονος του βασιλικού Οίκου των Σανάρα, μαθαίνει ότι ο Αρχοντας Μάγος σχεδιάζει για άλλη μία φορά να καταστρέψει τον κόσμο. Το μοναδικό όπλο που μπορεί να νικήσει τις Δυνάμεις του Σκότους είναι το Σπαθί των Σανάρα και εκείνος που θα το σηκώσει θα πρέπει να είναι ένας γνήσιος απόγονος του οίκου. Ετσι, όλες οι φυλές στηρίζουν τώρα τη σωτηρία τους στον Σι.



Ενα προϊόν της Delrey.

Διάθεση Anubis

DRAGONS OF A LOST STAR

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΩΝ ΨΥΧΩΝ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ...



Μια μυστηριώδης δύναμη κρατάει τον Krynn σκλαβωμένο. Μία νέα γυναίκα, προστατευμένη από ένα σύνταγμα μαυροντυμένων ιπποτών, επικαλείται τη δύναμη ενός άγνωστου θεού για να της δώσει δύναμη, καθώς ο στρατός της σαρώνει τον Krynn. Οι ψυχές των νεκρών κλέβουν τη μαγεία των ζωντανών, ενώ ένας δράκος απειλεί τη γη των ξωτικών. Ανάμεσα σε αυτό το χάος μία ομάδα γενναίων ηρώων πολεμούν μια αθάνατη δύναμη. Το σκοτάδι που πλησιάζει απειλεί να καλύψει την ελπίδα, την πίστη, το φως.

Το Dragons of a Lost Star είναι η δεύτερη νουβέλα της τριλογίας The War of Souls για τον κόσμο του Dragonlance από τη Margaret Weis και τον Tracy Hickman. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

Τιμή: € 9,60 | **Διάθεση Κάισσα**

FORGOTTEN REALMS DUNGEON MASTER'S SCREEN

ΓΙΑ DMs ΠΟΥ ΞΕΡΟΥΝ ΝΑ ΚΡΥΒΟΥΝ ΤΑ... ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥΣ!



Το Forgotten Realms Dungeon Master's Screen έχει όλους τους σημαντικούς πίνακες από το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Forgotten Realms Campaign Setting και θα σας βοηθήσει να φυλάξετε τις σημειώσεις σας, τις ζαριές και τις άλλες εκπλήξεις από τα μάτια των παικτών σας. Επίσης, περιλαμβάνει ένα χρήσιμο βιβλιαράκι 32 σελίδων, γεμάτο με πίνακες τυχαίων γεγονότων για μπουντρούμια επιπέδων 1-20, καθώς και πίνακες για παραπάνω από 30 συνδυασμούς διαφορετικού κλίματος και τύπων γης.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

Τιμή: € 15,60 | **Διάθεση Κάισσα**

ΜΑΘΗΤΕΥΟΜΕΝΟΣ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ

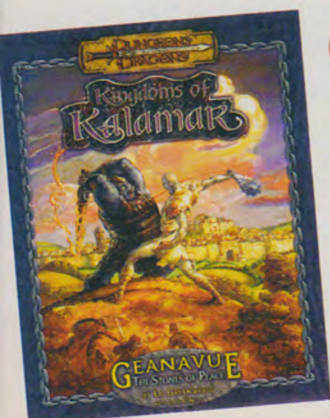
ΟΤΑΝ Η ΕΠΙΒΙΩΣΗ ΓΙΝΕΤΑΙ ΤΕΧΝΗ

Το πρώτο βιβλίο της τριλογίας The Farseer Trilogy της Robin Hobb, που σηματοδοτεί την πιο συναρπαστική νέα φωνή στη λογοτεχνία του φανταστικού τα τελευταία χρόνια. Μεγαλωμένος στους στάβλους και αποδιωγμένος από την οικογένειά του, ο νεαρός Φιτζ, νόθος γιος του πρίγκιπα Σίβαλρι, αντιμετωπίζεται ως απόβλητο απ' όλους τους ευγενείς. Αλλά στο αίμα του κυλά η μαγική Ικανότητα. Διδάσκεται την τέχνη της δολοφονίας από το Βασιλιά Σρουντ και σύντομα θα κληθεί να αντιμετωπίσει την πρώτη επικίνδυνη αποστολή του. Θα είναι αυτός το κλειδί για την επιβίωση του Βασιλείου;

Ενα προϊόν της Bantam Books.

Τιμή: € 19,00 | **Διάθεση Anubis**





GEANAVUE: THE STONES OF PEACE

ΜΙΑ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΗ ΠΟΛΗ

Καλώς ήρθατε στο Geanavue, μια φανταστική πόλη για το παιχνίδι D&D. Γραμμένο από τον Ed Greenwood, αυτό το βιβλίο περιγράφει λεπτομερώς εκατοντάδες σπίτια ευγενών, ταβέρνες, πανδοχεία, NPCs και ξόρκια. Επίσης, περιέχει ένα όμορφο διπλό μεγάλο χάρτη της Geanavue και των υπογείων της. Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο Dungeon master, θα πρέπει να έχει επίσης τα Player's Handbook, Dungeon Master's Guide και το Monster Manual. Προτείνεται να έχει και το Kingdom of Kalamar Campaign Setting. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά. Για το D20 σύστημα.

Τιμή: € 32,50 | **Διάθεση Κάισσα**

Ενα προϊόν της Kenzer & Company.



Utopia

EXALTED, THE DRAGONBLOODED
ΝΕΟ ACCESSORY ΓΙΑ ΤΟ EXALTED



Στις φλέβες σας κυλάει αίμα Elemental Dragon... Η σάρκα σας, το μυαλό και η ψυχή σας τρέφονται απ' αυτό το παντοδύναμο αίμα. Είστε μοναδικοί και εκλεκτοί. Παρ' όλα αυτά, φοβεροί αντίπαλοι ορθώνονται μπροστά σας. Ως Dragonblooded είστε ο τελευταίος απόγονος της μεγαλύτερης αυτοκρατορίας. Θα αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις, θα υπερασπιστείτε την πατρίδα σας στην κρίσιμη καμπή της ιστορίας. Η απόφαση δεν εξαρτάται από σας, αλλά από το αίμα που κυλά στις φλέβες σας.

Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 36,00 | Διάθεση Fantasy Shop

GUIDE TO THE ANARCHS
ΑΝΑΡΧΙΑ ΣΤΟ... VAMPIRE!



Γκρεμίστε τους τοίχους που σας εμποδίζουν να κυνηγάτε ελεύθεροι μέσα στην πόλη. Αψηφήστε παντοδύναμους Elders και αλαζόνες Princes, οι οποίοι σας εκμεταλλεύονται. Αντιταχθείτε στο σάπιο σύστημα και ζήστε τη νύχτα σύμφωνα με τους δικούς σας κανόνες. Αυτό το βιβλίο είναι γραμμένο για να προσφέρει μοναδικές στα χρονικά γνώσεις για τον κόσμο Vampire: The Masquerade, τους Anarchs και το κίνημά τους. Πώς δρουν, πώς φέρονται, πώς ζουν, τι κανόνες διέπουν την Αναρχία τους; Μην το χάσετε...

Τιμή: € 31,20 | Διάθεση Fantasy Shop

Ενα προϊόν της White Wolf.

HARRY POTTER: DIAGON ALLEY
ΝΕΟ EXPANSION ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΤΕΥΟΜΕΝΟ ΜΑΓΟ



Το Diagon Alley είναι το νέο σετ για το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Harry Potter. Το σετ περιέχει 70 νέες κάρτες με καινούρια μαγικά αντικείμενα, κάρτες χαρακτήρων, καθώς και ένα νέο είδος κάρτας, τη Location card. Το Diagon Alley κυκλοφορεί σε δύο διαφορετικές συσκευασίες: το Starter Set που περιέχει 2 τράπουλες με 41 κάρτες, δύο premium κάρτες, 1 playmat και κανόνες του παιχνιδιού και σε φακελάκια (booster) που περιέχουν 11 τυχαίες κάρτες. Οι κανόνες και οι κάρτες είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

Τιμή: Προκατασκευασμένη τράπουλα: € 12,99, Booster: € 4,40 | Διάθεση Κάισσα

ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ
ΝΕΟ ΒΙΒΛΙΟ ΑΠΟ ΤΟΝ SALVATORE



Η "Κληρονομιά" είναι ο πρώτος τόμος της σειράς Legacy of the Drow του R.A. Salvatore. Η ζωή φαίνεται να χαμογελά πια στον Ντριτζτ Ντο Ερντεν. Ο Μπρούενορ έχει ανακτήσει το βασίλειό του, οι σύντροφοί του Γούλφγκαρ και Κάτιμπρι ετοιμάζονται να παντρευτούν, ο Ρέτζις έχει επιστρέψει. Ολοι οι φίλοι είναι ξανά μαζί και απολαμβάνουν την ευημερία και την ασφάλεια της Μίθριλ Χολ. Ομως, ο Ντριτζτ έχει αφήσει πίσω του άγρυπνους εχθρούς. Ανάμεσά τους η Λοθ, η τρομερή Βασίλισσα Αράχνη, η θεά των σατανικών νταρκ ελφ, που έχει ορκιστεί να βάλει τέλος στη γαλήνη του ντρόου. Η σειρά ολοκληρώνεται με τους τόμους Αναστρη Νύχτα, Η Πολιορκία του Σκότους και Πέρασμα στο Φως.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

Τιμή: € 9,50 | Διάθεση Anubis

THE DEFINE AND THE DEFEATED
ΟΙ ΘΕΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ SCARRED LANDS



Το τέταρτο Hard Cover βιβλίο της Sword & Sorcery είναι πραγματικότητα.
Μετά το Creature Collection I & II και το Relics & Rituals, η S&S παρουσιάζει το νέο τόμο της, ο οποίος αναφέρεται σε θεούς, ημίθεους και τιτάνες του διάσημου κόσμου Scarred Lands. Το βιβλίο, πέραν της αναφοράς στις πανίσχυρες αθάνατες οντότητες, εισάγει νέα spells και τέρατα. Ακόμα θα βρείτε αναλυτικά στατιστικά των θεών και των τιτάνων, καθώς και των υπηκόων του. Το πάνθεον, οι νέοι κανόνες και τα spells που αναφέρονται στον τόμο αυτό, βρίσκουν εφαρμογή τόσο στα Scarred Lands όσο και σε οποιοδήποτε campaign.

Ενα προϊόν της Sword & Sorcery.

Τιμή: € 32,40 | Διάθεση Fantasy Shop



Utopia

Utopia Calendar

Εδώ θα βρίσκετε κάθε μήνα τις σημαντικότερες εκδηλώσεις και τουρνουά για τους φίλους των επιτραπέζιων και card games. Αν έχετε κάποιο κατάστημα ή σύλλογο που κινείται στο πεδίο ενδιαφερόντων της στήλης και θέλετε να μας κοινοποιήσετε και το δικό σας πρόγραμμα, στείλτε μας e-mail στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr ή επιστολή στα γραφεία του περιοδικού ("PC Master", Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για τη στήλη "Utopia"). Σας περιμένουμε!

JUDGMENT PRE-RELEASE TOURNAMENTS

- **Σάββατο 18 Μαΐου:**
  Pre-release Θεσσαλονίκης
- **Κυριακή 19 Μαΐου**
  Pre-release Αθήνας (ξενοδοχείο "President", 10:00 π.μ.), Καβάλας, Λάρισας, Ηρακλείου, Χανίων
- **Σάββατο 25 Μαΐου**
  Pre-release Μονόκερου, Κάισσας Παγκρατίου
- **Κυριακή 26 Μαΐου**
  Pre-release Αμαρουσίου, Γλυφάδας, Πειραιά, Περιστερίου

Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με την ανοικτή γραμμή της Κάισσα (010 6929165).

FANTASY SHOP

Κεντρικό κατάστημα: 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, τηλ.: 010 8231072, http://www.fantasyshop.gr/

ΜΑΪΟΣ

- **Σάββατο 11 Μαΐου** Warhammer Fantasy Tournament
- **Κυριακή 12 Μαΐου** Warhammer 40K Tournament
- **Σάββατο 18 Μαΐου** Vampire Card Game Tournament
- **Κυριακή 19 Μαΐου** Πανελλήνιο Tournament Lord Of The Rings (Αμαλίας 10, Ξενοδοχείο "Αμαλία". Δηλώσεις συμμετοχής στα Fantasy Shop)
- **Σάββατο 25 Μαΐου** Warlords Card Game Tournament
- **Κυριακή 26 Μαΐου** Magic: The Gathering, Type I Tournament
  Friday Night Magic (FNM) στο Fantasy Shop Κηφισιάς κάθε Παρασκευή
- **Κάθε απόγευμα** Demo Games του Lord Of The Rings card game
- **Κάθε Πέμπτη** απόγευμα Live role playing Vampire: Sabbat
- **Κάθε Παρασκευή** απόγευμα Live role playing Vampire: Η Μεταμφίεση

ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 010 9012770

ΜΑΪΟΣ

Δραστηριότητες σε μηνιαία βάση:

Role Playing Games

1. Αποτελέσματα τουρνουά D&D 3th Edition "Ζώντας στα Dalelands" Παρ. 10/5/02

2. Ελεύθερο campaign μέσα από Adventurers' Guilds "Ζωντανό Χρονικό στα Scarred Lands"

3. RPGA "Living Grayhawk"

4. Συμμετοχή στο νέο campaign "Lord of the Rings"

5. Πειραματικό campaign STAR WARS "Ζώντας στο Tatooine"

Card Games

- Arena Magic: The Gathering
- Lord of the Rings League
- PoKeMon League, Harry Potter League
- Miniature Games
- "Πολιορκία", Mage Knight

Προγραμματισμένα τουρνουά

Παρ.	5	FNM
Τετ.	8	Star Wars TCG (παρουσίαση)
Πέμ.	9	Star Wars TCG (τουρνουά)
Παρ.	10	MK Dungeon/ FNM
Σάβ.	11	LOTR 1 vs 1
Κυρ.	12	LOTR Multiplayer
Παρ.	17	FNM
Κυρ.	19	Magic Type II
Παρ.	24	FNM
Κυρ.	26	Ελευθερία ή Θάνατος/Chainmail
Παρ.	31	FNM

ΔΡΥΪΔΗΣ

Μαρίνου Αντύπα 7, Ν. Ηράκλειο, τηλ.: 010 2792240, http:// www.druidis.com

ΜΑΪΟΣ

- **Σάββατο 11 Μαΐου** Mage: the Ascension, επίδειξη - team play
- **Παρασκευή 17 Μαΐου** Formula De' Monaco, France, επίσημα δοκιμαστικά
- **Σάββατο 18 Μαΐου** Vampire: The Masquerade, επίδειξη - team play
- **Κυριακή 19 Μαΐου** Formula De' Monaco, France, round 7
- **Σάββατο 25 Μαΐου** Lord of the Rings, DCI tournament

Κάθε Τρίτη:

Ghelpad: Νέες αποστολές για την Guild of the Green Oak

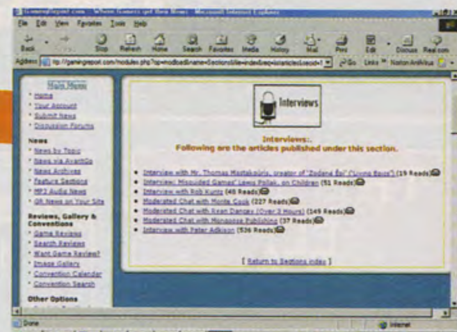
plus:

Καθημερινά happenings ανάλογα με τη στιγμή και τα κέφια μας!

Η GENCON ΑΛΛΑΖΕΙ ΧΕΡΙΑ!

Η WIZARDS ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΠΕΙ ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΕΤΗΣΙΟ GAMING EVENT

Το μεγαλύτερο Games Fair του πλανήτη, η περίφημη GenCon που διεξάγεται κάθε χρόνο στις ΗΠΑ, πουλήθηκε από τη Wizards of the Coast στον ιδρυτή και πρόεδρό της μέχρι πρότινος Peter Adkison! Η επιστροφή του Peter Adkison στα δρώμενα του gaming αποτελεί σίγουρα ένα σημαντικό γεγονός που κάνει τη φετινή GenCon ακόμα πιο ενδιαφέρουσα. Πάντως, όπως δήλωσε σε συνέντευξή του ο άλλοτε "ισχυρός ανήρ" της Wizards of the Coast, δεν πρόκειται να ασχοληθεί ξανά με τη δημιουργία νέων παιχνιδιών στο χώρο των fantasy & card games, εκτός αν συναντήσει στο δρόμο του τον επόμενο Richard Garfield! Αντίθετα, επιθυμεί να αφιερωθεί στην άψογη διεξαγωγή της GenCon, προσελκύοντας όσο το δυνατόν περισσότερους επισκέπτες. Ολόκληρη τη συνέντευξη του Peter Adkison μπορείτε να διαβάσετε στη διεύθυνση http://gamingreport.com/modules.php?op=modload&name=Sections&file=index&req=listarticles&secid=1, όπου θα βρείτε (άσχετο!) και μία συνέντευξη του Θωμά Μαστακούρη για τα "Ζωντανά Έπη" του.



Β.Κ.

JUDGMENT:

ΝΕΑ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΤΟΥ MAGIC: THE GATHERING

Στα τέλη Μαΐου κυκλοφορεί η νέα επέκταση του Magic με τίτλο: Judgment! Πρόκειται για τη δεύτερη επέκταση της χρονιάς, μετά το Torment, και αναμένεται με τον ανάλογο ενθουσιασμό από την κοινότητα του μεγαλύτερου παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες. Γι' αυτό το λόγο η Κάισσα διοργανώνει στις 18 & 19 Μαΐου σε όλη την Ελλάδα τουρνουά πρώτης κυκλοφορίας, ώστε όλοι οι παίκτες του Magic να γνωρίσουν τις κάρτες και να παίξουν σε ένα ζωντανό, αγωνιστικό περιβάλλον.





Τα pre-release tournaments είναι από τα πιο αγαπημένα για τους παίκτες του Magic, μια και σε αυτά το περιβάλλον είναι ισότιμο, όλοι οι παίκτες παίζουν με κάρτες που βλέπουν για πρώτη φορά και δεν μετράνε οι συλλογές που έχει ο καθένας. Το ελβετικό σύστημα των τουρνουά εξασφαλίζει ότι κάθε παίκτης θα αντιμετωπίσει 6-7 αντιπάλους, οι οποίοι είναι περίπου του δικού του επίπεδου, κρατώντας ψηλά τον ανταγωνισμό και το ενδιαφέρον. Τέλος, υπάρχουν όπως πάντα τα πλούσια δώρα σε κάρτες του νέου σετ, που προσφέρονται όχι μόνο στους νικητές αλλά και σε πολλούς από τους υπόλοιπους με κλήρωση, αφού ένα pre-release tournament είναι μια μικρή γιορτή που έχει μόνο νικητές. Μην ξεχνάτε πως και μόνο η συμμετοχή σε ένα pre-release tournament εξασφαλίζει μια μοναδική foiled κάρτα με το όνομα της επέκτασης!

Και, για να σας ανοίξει η όρεξη, ιδού οι πρώτες πληροφορίες για το Judgment: 5 rare κάρτες, μία από κάθε χρώμα, ενσωματώνουν το επονομαζόμενο "Wish mechanic", σύμφωνα με το οποίο ο παίκτης μπορεί να πάρει στο χέρι του μία κάρτα που βρίσκεται εκτός παιχνιδιού (π.χ. είναι removed from the game ή στο Sideboard!). Η άσπρη (Golden Wish) φέρνει στο χέρι artifacts και enchantments με 3WW, η μπλε (Cunning Wish) φέρνει instants με 2U, η μαύρη (Death Wish) φέρνει οποιαδήποτε κάρτα με 1BB και τη μισή ζωή του caster rounded up, η κόκκινη (Burning Wish) sorceries με 1R και η πράσινη (Living Wish) creatures ή lands με 1G. Στο Judgment επιστρέφει και ένας παλιός μας γνώριμος, το περίφημο Erhnam Djinn, ενώ το graveyard manipulation παίρνει τεράστιες διαστάσεις. Ξεχωρίζουν κάρτες, όπως ένα counterspell που κάνει counter ένα spell ή αφαιρεί από το παιχνίδι το graveyard του caster αυτού του spell, ένα instant που δίνει ένα extra turn για κάθε μπλε spell που παίζει ο αντίπαλός σας (!) και ένα κόκκινο "Wrath of God"! Υπομονή μέχρι το pre-release για περισσότερα...



Μ.Κ. - Β.Κ.

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ MAGIC

Η ΜΑΧΗ ΤΩΝ ΙΣΧΥΡΩΝ!

Στα τέλη Απριλίου (27 & 28 του μήνα) ολοκληρώνεται στο ξενοδοχείο "President" το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα του Magic: The Gathering, που οργανώθηκε όπως κάθε χρόνο από το τμήμα οργανωμένου παιχνιδιού της Κάισσα.









Αυτήν τη φορά το τουρνουά θα είναι το μεγαλύτερο απ' όλα τα προηγούμενα. Συμμετέχουν ογδόντα παίκτες, που είτε έχουν προκριθεί από τα προκριματικά της Θεσσαλονίκης, Καβάλας, Λάρισας, Αθήνας, Ηρακλείου και Χανίων είτε έχουν περάσει με βάση την κατάταξή τους στη διεθνή λίστα των παικτών Magic. Διαιτητής θα είναι ο Jakub Wysoczanski, ένας Πολωνός Judge Level 4, ο μεγαλύτερος Judge που έχει εμφανιστεί σε ελληνικό τουρνουά. Η παρουσία του θα είναι πολύ σημαντική για τους παίκτες, μια και μαθαίνουν τους κανόνες που ισχύουν στα μεγαλύτερα τουρνουά και την αυστηρότητα με την οποία αντιμετωπίζεται το παιχνίδι σε υψηλό, ανταγωνιστικό επίπεδο.

Η πρώτη ημέρα του τουρνουά αποτελείται από δύο Booster drafts. Σε αυτά οι παίκτες χωρίζονται σε οκτάδες και μοιράζονται τρία Boosters (δύο Odyssey και ένα Torment). Ολοι μαζί, ανοίγουν ο καθένας το booster του, κοιτούν τις κάρτες, κρατούν μία μπροστά τους και με το σύνθημα περνούν το booster στο διπλανό τους. Με αυτόν τον τρόπο μοιράζονται όλες οι κάρτες και κάθε παίκτης κατασκευάζει το deck του. Το draft απαιτεί μεγάλη ικανότητα από τους παίκτες, αφού πρέπει να επιλέξουν σωστά τις κάρτες, να συγκεντρώσουν αυτές που είναι συγγενείς στα χρώματά τους, αλλά και να μην επιτρέψουν στους αντιπάλους να πάρουν όσες κάρτες τούς είναι απαραίτητες!

Μετά τους έξι αγώνες των drafts, οι παίκτες θα αποσυρθούν για να ετοιμάσουν τα decks της επόμενης ημέρας εκτός απ' όσους θα συμμετάσχουν σε διαγωνισμό για να γίνουν Judges, με την εποπτεία του Jakub. Ο διαγωνισμός θα είναι δύσκολος γιατί για να γίνει κανείς Judge δεν πρέπει απλώς να ξέρει τους κανόνες του Magic αλλά και να γνωρίζει τον τρόπο λειτουργίας των tournaments και όλες τις διαδικασίες τους.

Η δεύτερη μέρα περιλαμβάνει ένα κανονικό ελβετικό τουρνουά των επτά γύρων, στο οποίο παίζουν οι κάρτες των δύο τελευταίων χρόνων. Εδώ κάθε παίκτης χρησιμοποιεί το δοκιμασμένο deck του και η μάχη αναμένεται πολύ σκληρή, αφού οι τράπουλες αυτές έχουν δοκιμαστεί και στα προκριματικά και οι παίκτες διέθεταν πολύ χρόνο να τις εξελίξουν όσο καλύτερα μπορούσαν. Σκοπός όλων των παικτών είναι, φυσικά, η πρόκριση στην τελική οκτάδα αυτών που θα διεκδικήσουν και τα μεγάλα βραβεία. Μην ξεχνάμε: 2 εισιτήρια για το Σίντνεϊ, για το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα του Magic, και άλλα δύο για το Αμστερνταμ όπου διεξάγεται το Πανευρωπαϊκό!

Σημαντική, όπως κάθε φορά, είναι η βοήθεια του Νίκου Σκαρέντζου, της Κάισσας Αμαρουσίου, που κρατά τα πολύπλοκα λογιστικά του Πανελλήνιου, του Jakub ως Judge, όπως και αντίστοιχα του Παναγιώτη Ζηνοβιάδη από τη Θεσσαλονίκη.

Μ.Κ.

STAR WARS

Η ΕΠΙΘΕΣΗ ΤΩΝ ΚΛΩΝΩΝ!

Στις αρχές Μαΐου κυκλοφορεί από την Κάισσα το νέο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες που αναφέρεται στον Πόλεμο των Αστρων, με τίτλο (τι άλλο;) "The Attack of the Clones". Πρόκειται για ένα νέο παιχνίδι της Wizards of the Coast που δεν σχετίζεται με το προηγούμενο από την Decipher, κατασκευασμένο από τον Richard Garfield, το δημιουργό του Magic (και πολλών άλλων παιχνιδιών!). Ο Garfield κατασκεύασε ένα γρήγορο και σχετικά εύκολο trading card game που θέλει να μεταφέρει την ατμόσφαιρα της πετυχημένης σειράς χωρίς να βαραίνει τον παίκτη με πολύπλοκους μηχανισμούς και πολλή σκέψη, αφού στόχος του είναι η δράση! Σε επόμενο τεύχος του "PC Master" θα παρουσιάσουμε αναλυτικά το ενδιαφέρον αυτό παιχνίδι.







Μ.Κ.

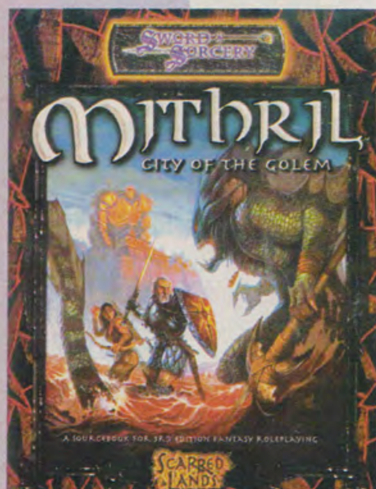


Utopia

SCARRED LANDS

ΜΕΓΑΛΗ Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΟΥ ΝΕΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

Ο κόσμος Scarred Lands, δημιουργία της Sword & Sorcery, αυτή τη στιγμή αποτελεί τη μεγαλύτερη campaign της 3rd Edition D&D (από άποψη βιβλίων). Στην Ελλάδα το Ζωντανό Χρονικό D&D στον κόσμο του Scarred Lands συνεχίζεται και πάνω από 100 παίκτες συμμετέχουν στην υπερπροσπάθεια που οργανώνουν τα Fantasy Shop. Στα τέσσερα καταστήματα που υποστηρίζουν το Ζωντανό Χρονικό (τα αναφέραμε στο προηγούμενο τεύχος) προστέθηκαν άλλα τρία! Συγκεκριμένα: το Fantasy Shop Κηφισιάς (τηλ: 010 8016041, Δροσίνης και Δ. Κυριακού 16), το νέο Fantasy Shop στο Περιστέρι (τηλ: 010 5717977, Αισχύλου 10) και το κατάστημα Dark Side στην Καλλιθέα (τηλ: 010 9537100, Χαροκόπου 93).



Οσοι δεν έχετε ζήσει αυτήν την εμπειρία επισκεφτείτε ένα από τα προαναφερθέντα καταστήματα (συν αυτά που ανέφερα στο προηγούμενο τεύχος), για να ενημερωθείτε για το Ζωντανό Χρονικό. Βέβαια, αν θέλετε, μπορείτε και να συμμετάσχετε.

Ομως, τα Scarred Lands δεν μένουν μόνο στο Ζωντανό Χρονικό τους... Από άποψη υλικού για το δημοφιλέστατο setting κυκλοφόρησαν έξι νέα βιβλία, τα The Divine And The Defeated, Mithril: City Of Golem, The Wise And The Wicked, Buroktorn: City Under Siege, Vigil Watch: Warrens Of The Ratman και Scarred Lands DM Screen (περιέχει και δύο περιπέτειες)! Η ευκαιρία σάς έχει δοθεί για να ζήσετε μοναδικές περιπέτειες στον κόσμο των Scarred Lands... Μην την αφήσετε να σας ξεφύγει!

N.K.

NEO FANTASY SHOP!

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΟ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

Στην αλυσίδα καταστημάτων Fantasy Shop προστέθηκε ακόμα ένας ισχυρός κρίκος. Στην περιοχή του Περιστερίου πρόσφατα άνοιξε το νέο κατάστημα Fantasy Shop, για να εξυπηρετήσει όλους τους gamers της περιοχής. Μη διστάσετε να επισκεφθείτε το κατάστημα για να μάθετε περισσότερα για τα card games, role playing games και miniature games. Το νέο στέκι για τους gamers του Περιστερίου βρίσκεται στη διεύθυνση Αισχύλου 10 και το τηλέφωνο είναι 010 5717977.

LORD OF THE RINGS

Η ΚΥΡΙΑΡΧΙΑ ΤΟΥ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΟΥ!

Καταιγίδα, λαίλαπα, σίφουνας, χιονοστιβάδα, ανεμοστρόβιλος είναι πολύ "φτωχές" λέξεις για να περιγράψουν τη μανία του κόσμου με το φοβερό card game Lord Of The Rings. Μετά την κυκλοφορία και του expansion Mines of Moria γίνεται το έλα να δεις! Δεν με πιστεύετε; Διαβάστε αυτό και θα πειστείτε... Τον Ιανουάριο, σύμφωνα με επίσημες μετρήσεις, το Lord Of The Rings card game έκανε περισσότερες πωλήσεις από το Magic: The Gathering! Φαντάζει απίστευτο το γεγονός ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι κατάφερε να σπάσει το μονοπώλιο της Wizards, διότι κάτι τέτοιο έχει να γίνει πολλά χρόνια... Μεγάλη νίκη για την Decipher! Σαν να μην φτάνει αυτό, το Lord Of The Rings αξιώθηκε με το βραβείο "Nigel" ως το καλύτερο card game για το 2002.



Ολα τα προαναφερθέντα ενισχύουν το υπάρχον φανατικό κοινό στο να παίζει ακόμα περισσότερο το αγαπημένο τους card game. Πανελλήνια όλο και περισσότερα Leagues και Tournaments διοργανώνονται. Από το κατάστημα που προμηθεύεστε τις κάρτες Lord Of The Rings ενημερωθείτε εάν υποστηρίζει Leagues και Tournaments, προκειμένου να



συμμετάσχετε και εσείς! Πέραν όλων αυτών, στο μάτι του κυκλώνα βρίσκεται το Πανελλήνιο Tournament Lord Of The Rings card game, το οποίο θα διεξαχθεί στις 19 Μαΐου στο ξενοδοχείο "Αμαλία". Το tournament, φυσικά, διοργανώνει το Fantasy Shop, απ' όπου μπορείτε να δηλώσετε τη συμμετοχή σας.

N.K.



DO IT YOURSELF

Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ DVD RIPPING

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Κεφάλαιο 1: Η αντιγραφή

Μικρά, θαυματουργά δισκάκια, που χωράνε μέχρι και 50 CDs, 6.000 MP3 ή, όπως συνηθίζεται, ταινίες με εκπληκτική ποιότητα, τα DVDs κατάφεραν να φέρουν τη δική τους επανάσταση. Οι ταινίες σε DVD, όμως, κοστίζουν αρκετά. Αν το δισκάκι τους γδαρθεί, φθαρεί ή σπάσει, ο χρήστης πρέπει να... ξανασκάσει το ίδιο ποσό χρημάτων στον ευτυχή κάτοχο του κοντινότερου καταστήματος πώλησης ταινιών. Το δε backup τους θεωρείται αδύνατο, αν δεν θέλει κάποιος να αγοράσει μία συσκευή εγγραφής DVD (πανάκριβες) ή να διαθέσει το... μισό σκληρό δίσκο του (πολύτιμος χώρος). Εμείς σας παρουσιάζουμε την τρίτη λύση!

Οπως μπορείτε να δείτε και από τον τίτλο, αυτές οι σελίδες φιλοξενούν το πρώτο κεφάλαιο της διαδικασίας, για να μπορέσετε να μεταφέρετε οποιοδήποτε DVD στο δίσκο σας για περαιτέρω επεξεργασία. Είναι το πρώτο βήμα που απαιτείται και σίγουρα ένα από τα πιο σημαντικά. Προτού προχωρήσουμε στο... μεδούλι της υπόθεσης, οφείλω να σας προειδοποιήσω σχετικά με την όλη διαδικασία: Πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν πως η αντιγραφή των DVDs είναι παράνομη. Εχουν απόλυτο δίκιο. Το να νοικιάζεις DVDs από το κοντινό βιντεοκλάμπ, αντιγράφοντάς τα και μοιράζοντάς τα σε αλλοδαπούς προς πώληση σε γνωστή πλατεία με καφετέριες, είναι όχι απλώς παράνομο, αλλά και απαράδεκτο. Το να μπορείς, όμως, να δημιουργήσεις ένα προσωπικό αντίγραφο ενός αγαθού που αγόρασες μ' ένα σημαντικό τμήμα του μισθού/χαρτζιλικιού σου είναι προσωπικό δικαίωμα. Οι εταιρείες προβάλλουν το γεγονός ότι όπως δεν μπορεί κανείς να κάνει backup ενός... βάζου, μιας συσκευής ή ενός ποδηλάτου, έτσι και τα DVDs δεν θα πρέπει να αντιγράφονται. Σε αυτό αντιπαραθέτω το ότι ένα ποδήλατο, αν γδαρθεί, εξακολουθεί να δουλεύει, ένα DVD, όμως, όχι. Παρ' όλα



Ενα DVD χαρακτηρίζεται από υψηλή ποιότητα απεικόνισης και κρυστάλλινο ήχο. Πώς μπορούμε, άραγε, να χωρέσουμε κάτι ισάξιο σε CD;



Ταινίες, όπως το "Sleepy Hollow" και το "Matrix", ούτως ή άλλως είναι "καλοσυμπιέσιμες", λόγω του ότι "παίζουν" με ομοιόμορφες παλέτες χρωμάτων.



Μην ξεχνάτε

Ελέγχετε πως το DVD έχει μεταφερθεί σωστά στο δίσκο. Στην αντίθετη περίπτωση (αν γίνει συμπίεση από λανθασμένη μεταφορά) ο χρόνος σας έχει πάει χαμένος.



Υστερα από κάποια ώρα -και ελάχιστο κόπο- η δεσποινίδα Ricci έφυγε από το DVD της και επισκέφθηκε το δίσκο μου χωρίς προβλήματα!

αυτά, δεν θα πρέπει να αρχίσετε να αντιγράφετε όποιο DVD πέφτει στα χέρια σας, αλλά μόνο όσα σας ανήκουν. Το αντίθετο είναι κατακριτέο απ' όλους και θεωρείται, απλώς, κλοπή. Αν, όμως, αντιγράψετε ένα δικό σας DVD για προσωπική χρήση, κανένας δεν θα μπει στο σπίτι σας για να σας συλλάβει! Ας δούμε, όμως, πώς μπορείτε να το κάνετε αυτό!

ΕΛΑ ΠΑΡΕ, ΠΑΡΕ... 5 ΓΚΙΓΚΑ Η ΤΑΙΝΙΑ!

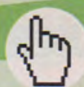
Αν και τα DVDs έχουν αρκετό αποθηκευτικό χώρο και σε πολλές περιπτώσεις χρησιμοποιούνται και οι δύο πλευρές τους, οι ταινίες που φιλοξενούνται σ' αυτά συνήθως καταλαμβάνουν έναν χώρο μεταξύ των 4 και 7GB. Ο υπόλοιπος χώρος καταλαμβάνεται από τις επιπλέον γλώσσες ομιλίας, τα διάφορα συνοδευτικά βίντεο (συνεντεύξεις, "πώς γυρίστηκε" κ.λπ.), καθώς και από υλικό, όπως έξτρα γκαλερί εικόνων. Τα DVDs έχουν μια συγκεκριμένη δομή και όχι απλώς αρχεία "πεταμένα χύμα" μέσα τους, έτσι ώστε κάθε διαφορετική συσκευή αναπαραγωγής τους, είτε πρόκειται για υπολογιστή είτε για "κανονικό" DVD Player, να ξέρει πού βρίσκεται καθετί. Ετσι, ένα DVD έχει μέσα του δύο directories, τα Audio_TS και Video_TS, μέσα στα οποία υποτίθεται πως βρίσκονται τα αντίστοιχα δεδομένα. Το "υποτίθεται" το αναφέρω διότι, στην πλειονότητα των περιπτώσεων, το directory Audio_TS είναι άδειο και η ταινία βρίσκεται μαζί με τον ήχο, τους υπότιτλους και τα... λοιπά συμπράγκαλα μέσα στο φάκελο Video_TS.

Τα αρχεία που βρίσκονται μέσα σε αυτόν το φάκελο έχουν όμοιες ονομασίες, ενώ είναι ορατή και μια συγκεκριμένη αρίθμηση. Προσέξτε τώρα...: Κάθε "κομμάτι" του DVD έχει ένα όνομα του τύπου "VTS_01_1.vob". Ο πρώτος "άσσος" είναι ο αριθμός του κομματιού, ο δεύτερος ο αριθμός του τμήματος του κομματιού! Μπλεχτήκατε; Ας το δούμε διαφορετικά και λίγο πιο αναλυτικά! Εστω ότι μια ταινία καταλαμβάνει 3GB χώρου σ' ένα DVD. Αυτή θα είναι χωρισμένη σε κάποια τμήματα, με το καθένα απ' αυτά να έχει μέγεθος περίπου 1GB. Αυτό αμέσως σημαίνει πως η ταινία είναι κομμένη σε τρία τμήματα του 1GB. Πώς, λοιπόν, ξεχωρίζουν αυτά; Απλό. Η ονομασία τους θα είναι, για παράδειγμα, "VTS_01_1.vob", "VTS_01_2.vob" και "VTS_01_3.vob". Μιλάμε, δηλαδή, για το "Αρχείο 01 τμήμα 1", "Αρχείο 01 τμήμα 2" και "Αρχείο 01 τμήμα 3". Απλό, έτσι; Οπως είναι λογικό, η ταινία που εμπεριέχεται σ' ένα DVD συνήθως έχει και το μεγαλύτερο αριθμό αρχείων, αφού διαρκεί περισσότερο και έχει καλύτερης ποιότητας εικόνα και ήχο από τα συνοδευτικά αρχεία. Ετσι, αν σε ένα DVD δείτε ένα αρχείο που αποτελείται από 5 τμήματα του 1GB το καθένα, μπορείτε να είστε σίγουροι πως αυτό είναι η ταινία. Αν, τελικά, αυτό δεν είναι η ταινία, κάτι δεν πάει καθόλου, μα καθόλου καλά με όποιον έφτιαξε το DVD και θα πρέπει, αφού το ελέγξετε αν γυαλίζει, να το δοκιμάσετε καλού κακού και σ' ένα γραμμόφωνο...!

ΠΟΙΟΝ ΕΙΠΕΣ VOB, ΩΡΕ;

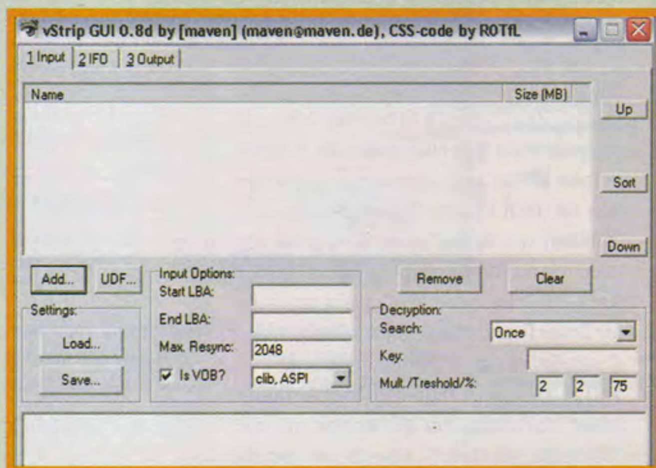
Ωραία, λοιπόν, είδαμε ποια είναι η δομή των DVDs, μιλήσαμε για το πώς θα είμαστε νομικώς καλυμμένοι, χαλάσαμε ένα γραμμόφωνο-αντίκα... Τώρα τι; Τώρα, φίλοι μου, θα πούμε κάνα δυο πραγματάκια ακόμη σχετικά με το format και την προστασία των DVDs, έτσι ώστε να είστε γνώστες της όλης διαδικασίας. Ελπίζω να μην έχετε ήδη πηδήξει στο DLL του Λύρη!

Τα αρχεία του DVD είναι κωδικοποιημένα σε format MPEG 2, ενώ ο ήχος ακολουθεί το πρότυπο Dolby μέσω αρχείων AC3. Ο λόγος που δεν τα βλέπετε αυτά είναι γιατί είναι "κολλημένα" μέσα στα αρχεία VOB. Θα πρέπει, λοιπόν, να τα βγάλουμε από εκεί μέσα και να τα μεταφέρουμε στο δίσκο μας. Γιατί; Μα, για να μπορούμε να τα επεξεργαστούμε χωρίς να χρειαζόμαστε πανάκριβο εξοπλισμό επεξεργασίας DVD! Εργαλεία για επεξεργασία DVD (αρχείων VOB) υπάρχουν πραγματικά λίγα, ενώ προγράμματα με υποστήριξη



Προσοχή!

Το DVD Ripping δεν είναι απλή υπόθεση. Θέλει κόπο, χρόνο, αποδοχή της πιθανότητας να λιώσει ο δίσκος από τη συνεχόμενη λειτουργία (λέμε τώρα!) καθώς και πολύ, πολύ χώρο. Αν το installation του Diablo σας φάνηκε μεγάλο, πού να δείτε πόσο απαιτεί μια ολόκληρη ταινία μαζί με όλα τα στοιχεία της από το δίσκο σας. Μην ξεκινήσετε, λοιπόν, χαρούμενοι να ασχολείστε με το χόμπι σας αν δεν μπορείτε να αφιερώσετε πάνω από 10GB χώρου.



Το VStrip Gui είναι ο "εύκολος" τρόπος χρήσης του δύσχρηστου και ιδιόμορφου VStrip.

VIDEO_TS.BUP	16 KB	BUP File
VIDEO_TS.IFO	16 KB	IFO File
VIDEO_TS.VOB	104 KB	ATI File Player
VTS_01_0.BUP	80 KB	BUP File
VTS_01_0.IFO	80 KB	IFO File
VTS_01_0.VOB	3.334 KB	ATI File Player
VTS_01_1.VOB	1.048.458 KB	ATI File Player
VTS_01_2.VOB	1.048.492 KB	ATI File Player
VTS_01_3.VOB	1.048.490 KB	ATI File Player
VTS_01_4.VOB	1.048.272 KB	ATI File Player
VTS_01_5.VOB	1.048.168 KB	ATI File Player
VTS_01_6.VOB	95.488 KB	ATI File Player
VTS_02_0.BUP	20 KB	BUP File
VTS_02_0.IFO	20 KB	IFO File
VTS_02_0.VOB	878 KB	ATI File Player
VTS_02_1.VOB	10 KB	ATI File Player
VTS_03_0.BUP	18 KB	BUP File
VTS_03_0.IFO	18 KB	IFO File
VTS_03_0.VOB	10 KB	ATI File Player
VTS_03_1.VOB	102.730 KB	ATI File Player

Η δομή των αρχείων ενός DVD φαίνεται μπλεγμένη, αλλά στην πραγματικότητα δεν είναι! Βασικότερα είδη αρχείων τα IFO και VOB.

ΟΡΟΛΟΓΙΑ

Stream Η ακολουθία δεδομένων που αποτελεί ένα βίντεο ή ένα αρχείο ήχου.

DVD Digital Video Disc ή Digital Versatile Disc, όπως είναι το ορθότερο.

MPEG Βγαίνει από τα αρχικά των λέξεων Moving Pictures Experts Group, δηλαδή από το όνομα της ομάδας επιστημόνων που δημιούργησε και έθεσε τα πρότυπα για τις MPEG συμπιέσεις.

MPEG 1/2/4 Το MPEG 1 χρησιμοποιείται κυρίως στα Video CDs, ενώ το MPEG 2 στα Super Video CDs και στα DVDs. Το MPEG 1 φτιάχτηκε για μικρά αρχεία, το MPEG 2 για κορυφαία ποιότητα και το MPEG 4 για το βέλτιστο δυνατό streaming μέσω του Internet. Τώρα, το γιατί ακόμη κανένα είδος MPEG 4 δεν κάνει streaming... μην το ψάχνετε ;-)

Streaming Η μετάδοση μιας ταινίας ή ενός μουσικού κομματιού "σε πραγματικό χρόνο", όπου ο χρήστης βλέπει/ακούει το αρχείο χωρίς να χρειάζεται να το κατεβάσει πρώτα ολόκληρο στο δίσκο του, αλλά καθώς αυτό μεταφέρεται.

Κωδικοποίηση Ο σωστός όρος για τη διαδικασία που εφαρμόζουμε. Κωδικοποίηση (όπως χρησιμοποιούμε εμείς τον όρο σε αυτή τη σειρά άρθρων) σημαίνει "αλλαγή του format ενός βίντεο και του ήχου του σε κάποιο άλλο".

Codec Βγαίνει από τα αρχικά των λέξεων Coder-Decoder, δηλαδή "Κωδικοποιητής - Αποκωδικοποιητής". Μαντέψτε τι κάνει!

Ducklord (ή ΓκαρούβαλοΖ): Σκλαβωμένος συντάκτης του "PC Master" και του "Computer Για Ολους", κρυφός υπαρχηγός του ΕΚΚΚ (Επαναστατικό Κίνημα Κατά του Κράτσα). Οπως είναι γραφτό, κάποτε θα κάνει το τέλειο DVD-Rip.

CSS Προστασία που εμποδίζει την άμεση αντιγραφή αρχείων από ένα DVD σ' ένα άλλο μέσο. Ο πιο δημοφιλής τρόπος παράκαμψής της ονομάζεται, απλώς, DeCSS.

Macrovision Ονομα προστασίας που έχει δημιουργηθεί από την ομώνυμη εταιρεία, "κλειδώνοντας" την εικόνα ενός DVD ώστε να μην μπορεί να μεταφερθεί με συμβατικούς τρόπους αποθήκευσης σε μια συσκευή εγγραφής (VCR, κάρτα Video-In κ.λπ.).

IFO Αρχείο που περιέχει πληροφορίες σχετικά με το τι υπάρχει μέσα σε κάποια αρχεία VOB. Ουσιαστικά, δηλώνει στον player τι υπάρχει, καθώς και τον τρόπο που μπορεί να το παρουσιάσει.

VOB Αρχεία που περιέχουν βίντεο και ήχο, το μεν πρώτο συμπιεσμένο με MPEG 2 και το δεύτερο σε AC3 (Dolby format).

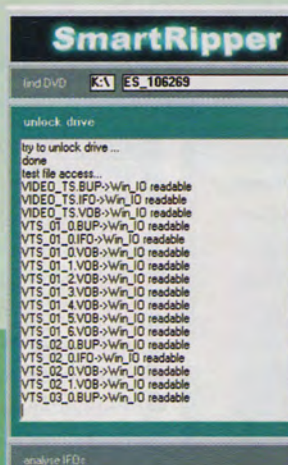


Τα αρχεία IFO πληροφορούν τον player σχετικά με το τι περιέχει μια σειρά αρχείων VOB, καθώς και πώς μπορεί - και θα πρέπει - να τα παρουσιάσει.

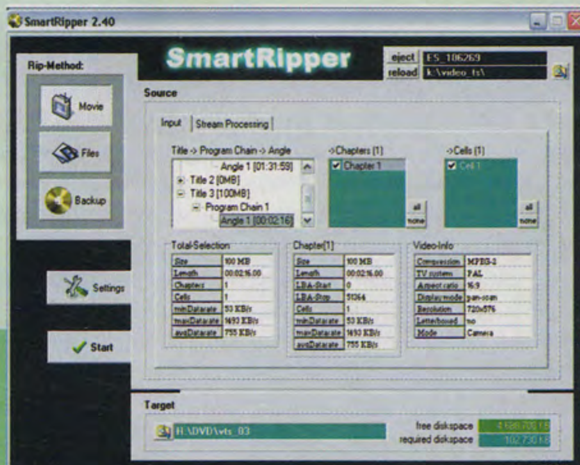
MPEG 2 άπειρα! Την ώρα της αντιγραφής, θα πρέπει να ξεπεράσουμε και δύο σημαντικές προστασίες.

Ολα τα είχε ο Rex, οι προστασίες τού έλειπαν - για να παραφράσω μια κλασική, ελληνική παροιμία! Το Hollywood, σε μια μοναδική κρίση ευφυΐας, φρόντισε ώστε τα DVDs να περιέχουν όχι μία, αλλά τρεις προστασίες. Η μεν πρώτη είναι το γνωστό σε όλους Region Code, το οποίο δεν επιτρέπει σε μια συσκευή να παίζει DVDs διαφορετικών χωρών. Η δεύτερη είναι μια προστασία κατά της αντιγραφής, το ξακουστό CSS, το οποίο δεν επιτρέπει στ' αρχεία που περιέχονται στο δισκάκι να αντιγραφτούν με ένα απλό copy. Τέλος, η τρίτη και καλύτερη είναι το Macrovision της ομώνυμης εταιρείας, που εξασφαλίζει πως μια ταινία DVD δεν θα μπορεί να αντιγραφεί σε βιντεοκασέτες ή σε άλλα μέσα αποθήκευσης, κλειδώνοντας την ίδια την εικόνα της. Το ωραίο είναι πως η Macrovision υπάγεται στην εταιρεία που μας έχει δώσει και τα εκπληκτικά Safedisc 1 και 2, δύο πανέξυπνες προστασίες που παίδεψαν αρκετό καιρό τους πειρατές και τις διάφορες εταιρείες παραγωγής CD-ROMs. Αρχικά ασύμβατο με τα Windows XP, αλλά και με πολλές συσκευές ανάγνωσης CD-ROMs, το Safedisc 2 στο λίγο χρόνο της ζωής του πιο πολλά προβλήματα έχει προκαλέσει παρά έχει χτυπήσει την πειρατεία! Ενιγουέι, πίσω στα DVDs.

Οποιο πρόγραμμα και να επιλέξουμε να χρησιμοποιήσουμε για να αντιγράψουμε ένα DVD, στις περισσότερες των περιπτώσεων η διαδικασία θα στεφθεί με επιτυχία. Σε ελάχιστες περιπτώσεις, τα αρχεία είναι έτσι φτιαγμένα ώστε να δυσκολεύουν κάποια προγράμματα. Σε αυτές τις φάσεις, τη λύση δίνει το πρόγραμμα V-Strip που θα δούμε ανάμεσα σε άλλα. Ας προχωρήσουμε, όμως...



Με το "καλημέρα σας" το SmartRipper "ξεκλειδώνει" το DVD drive μας και ανιχνεύει το περιεχόμενο δισκάκι, καθώς προετοιμάζεται για τη διαδικασία της αντιγραφής.



Το βασικό περιβάλλον του SmartRipper μπορεί να προκαλέσει... ανακοπή, λόγω των στοιχείων που παρατίθενται. Αν παρατηρήσει κανείς, όμως, βλέπει πως όλα κι όλα υπάρχουν 6 πλήκτρα (εκ των οποίων μόνο τα δύο είναι "βασικά").

Βασικό interface του SmartRipper

Mode Αντιγραφής

Επιλεγμένο IFO του DVD

Εισαγωγή/ Εξαγωγή DVD

Chapters (κεφάλαια) του επιλεγμένου IFO του DVD

Τμήματα του επιλεγμένου cell του επιλεγμένου chapter του επιλεγμένου IFO (ουφ!)

Πληροφορίες σχετικά με το επιλεγμένο cell του (αμάν) επιλεγμένου chapter του επιλεγμένου IFO

Επιλογές λειτουργίας προγράμματος

Συνολικές πληροφορίες επιλεγμένου IFO

Φάκελος όπου θα αποθηκευτούν τα αρχεία

Πληροφορίες σχετικά με το επιλεγμένο chapter του επιλεγμένου IFO

Ελεύθερος χώρος στο δίσκο που φιλοξενεί το Target Directory

Η ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ

Επιτέλους, φτάσαμε στο πολυπόθητο τμήμα. Τέρμα οι θεωρίες και τα μπλα-μπλα! Είδαμε το πώς και το γιατί πρέπει να μεταφερθούν τα αρχεία μιας ταινίας από ένα DVD στο δίσκο μας και καλύψαμε όσα χρειάζεται να γνωρίζει κανείς για τη διαδικασία. Ξεκινάμε με το ευκολότερο των ευκολότερων "δυνατών" προγραμμάτων, που ακούει στο όνομα SmartRipper. Ονομα και πράγμα, το SmartRipper αναγνωρίζει μόνο του ποια είναι τα αρχεία τα οποία αποτελούν μια ταινία και έτσι το μόνο που απαιτείται από εμάς είναι να βάλουμε ένα DVD στο drive μας και να επιλέξουμε το σημείο του δίσκου όπου θα αποθηκευτούν τα αρχεία. Με ένα κλικ στο Start, το πρόγραμμα ξεκινά τη μεταφορά, η διάρκεια της οποίας εξαρτάται άμεσα από την ταχύτητα του DVD drive που χρησιμοποιούμε και από το συνολικό μέγεθος των αρχείων που αντιγράφονται. Για να μη νιώθετε άγχος(!), το SmartRipper διαθέτει μια βολική μπάρα προόδου, ενώ παραθέτει αναλυτικά στοιχεία σχετικά με την έκβαση της όλης υπόθεσης. Οταν η διαδικασία ολοκληρωθεί, έχουμε κερδίσει μια ταινία από DVD στο δίσκο μας και έχουμε χάσει ένα σεβαστό ποσό του διαθέσιμου αποθηκευτικού χώρου του. Σύντομα (υπομονή μέχρι το επόμενο τεύχος) θα δούμε πώς μπορούμε να το κερδίσουμε! Μέχρι τότε, όμως, ας δούμε και έναν εναλλακτικό τρόπο αντιγραφής για πιο "δύσκολες" καταστάσεις, αυτόν του V-Strip που προαναφέραμε.

Το V-Strip είναι ένα command-line tool, ένα πρόγραμμα δηλαδή που ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο από περιβάλλον κονσόλας. Αυτό σε απλά ελληνικά θα πει πως "εν έκει παρατυράκια, τέλει γκράψιμο με κίμπορντ". Για να μην παιδευόμαστε, όμως, γράφοντας και ξαναγράφοντας κατεβατά εντολών, ο άγιος άνθρωπος που ακούει στο ψευδώνυμο "Maven" έχει δημιουργήσει ένα πρόσθετο τυράκι (από τα παρατυράκια που λέγαμε) που επιτρέπει τη διαχείριση του "δύσκολου" V-Strip μέσα από κουμπάκια και γραφικά μενού. Αφού εκτελέσουμε το V-Strip Gui, πηγαίνουμε στο μενού 2.IFO (μην το μαντεύετε διαβάζοντας αυτά που γράφω, δείτε τις εικόνες που συνοδεύουν το κείμενο και τρέξτε το πρόγραμμα!) και διαλέγουμε από τις τρεις τελίτσες ("παγκόσμιο" σύμβολο του "Browse" σε περιβάλλον Windows) το αρ-

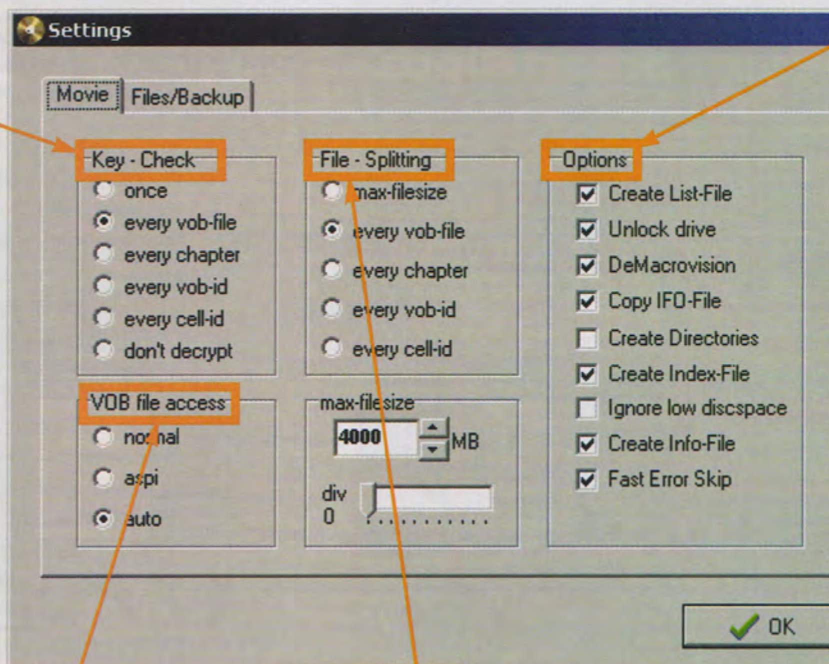


Μην ξεχνάτε

Οταν η διαδικασία έχει πια τελειώσει, ρίξτε καλού - κακού μια ματιά στην ταινία σας (ουσιαστικά δείτε την ολόκληρη!) πριν να σβήσετε τα VOB..!

SmartRipper Settings

Κατόπιν φιλικής συμβουλής του Rex, σας παρέχω τις απολύτως βασικές πληροφορίες σχετικά με τις ρυθμίσεις του SmartRipper. Ταυτόχρονα, όμως, σας προειδοποιώ: ΜΗΝ τις πειράξετε. Στο 99,9% των περιπτώσεων λειτουργούν μια χαρά όπως είναι.



Key-Check

Ορίζει κάθε πότε θα γίνεται έλεγχος κατά την αντιγραφή μιας ταινίας, αν είναι κλειδωμένη ή όχι. Είναι πολύ σπάνιο μια ταινία να αλλάζει κωδικό κλειδώματος στη μέση ενός αρχείου VOB, αλλά όχι απίθανο. Αν αυτό συμβαίνει, θα πρέπει να ενεργοποιηθεί ένα διαφορετικό "every..." από το προκαθορισμένο, που είναι το "every vob-file". Είναι τρελό, φυσικά, να απενεργοποιήσει κανείς εντελώς το ξεκλείδωμα ενός DVD, οπότε η τελευταία επιλογή υπάρχει κυρίως για... εγκυκλοπαιδικούς λόγους!

Options

Οι 4 πρώτες επιλογές πρέπει πάντα (μα πάντα) να είναι επιλεγμένες, αφού εξασφαλίζουν την ομαλή συνεργασία του προγράμματος με τα υπόλοιπα προγράμματα της διαδικασίας. Αυτές φροντίζουν για την αντιγραφή των αρχείων με "σωστή δομή", ώστε να μπορούμε να τα επεξεργαστούμε από άλλα προγράμματα. Το "Create Directories" δημιουργεί φακέλους με τα ονόματα των συνόλων αρχείων (ένα directory για κάθε IFO file), ώστε να είναι ευκολότερη η εργασία μας, ενώ τα υπόλοιπα απλώς... αφήστε τα ως έχουν! Trust me, I know what I'm doing, που έλεγε και ο Sledge Hammer!

VOB file access

Από εδώ μπορούμε να ορίσουμε τον τρόπο με τον οποίο θα αντιγράφονται τα αρχεία, δεν αξίζει, όμως, να επιλέξουμε κάτι διαφορετικό από το Auto, αφού έτσι εμποδίζουμε το πρόγραμμα που, ούτως ή άλλως, επιλέγει αυτόματα το βέλτιστο τρόπο αντιγραφής.

File-Splitting

Από default, το πρόγραμμα αντιγράφει τα VOB μιας ταινίας ως έχουν, αλλά μπορούμε να ορίσουμε αν επιθυμούμε ο διαχωρισμός να γίνεται ανά chapter (κεφάλαιο), αλλαγή καρέ (cell-id) κ.ά., ανάμεσα στα οποία και το "μέγιστο μέγεθος"..: Μ' αυτό η ταινία αντιγράφεται σε μεγάλα, ενωμένα κομμάτια, το μέγεθος των οποίων είναι προρυθμισμένο στα 4GB, μπορούμε όμως να το αλλάξουμε. Φυσικά, δεν θα πρέπει να αγγίξετε αυτές τις επιλογές, αφού σε ορισμένες περιπτώσεις μπορούν να προκαλέσουν προβλήματα αποσυντονισμού ή/και ασυμβατότητες με το σύστημα διαχείρισης αρχείων του λειτουργικού συστήματός μας.

χείο IFO που έχει το ίδιο όνομα με την ταινία μας. Αν δεν ξέρετε ποιο είναι, διαβάστε και πάλι το πρώτο τμήμα του κειμένου, όπου ανέφερα το πώς μπορεί κανείς να ξεχωρίσει τα αρχεία μιας ταινίας από τα διαφημιστικά, καθώς και πού διαφέρει ένας τράγος από μια κατσίκα (λέμε τώρα). Το IFO που χρειαζόμαστε θα έχει το ίδιο όνομα με τα αρχεία της ταινίας, αλλά κατάληξη IFO, όπως είναι φυσικό. Αφού το έχουμε επιλέξει, στο περιβάλλον της εφαρμογής θα εμφανιστεί ένα σύνολο με αρχεία VOB προς αντιγραφή στο δίσκο. Ωραίαααα! Αυτό θέλαμε. Πηγαίνουμε στο 3.Output και ορίζουμε το σημείο όπου τα αρχεία θα αποθηκευτούν (καθώς και, αν θέλουμε, το όνομά τους) και φροντίζουμε ώστε να είναι ενεργοποιημένη η επιλογή "Remove Macrovision" (κάααατω κάτω στο παράθυρο). Κάνουμε ένα κλικ στο Run και πάπαλαααα! Μέχρι τον επόμενο μήνα έχουμε χάσει τουλάχιστον 5GB από το δίσκο μας! Οχι δίχως λόγο, όμως: Τον επόμενο μήνα θα δούμε πώς μπορεί κανείς να "μεταφράσει" τα αρχεία του DVD ώστε να μπορεί να τα επεξεργαστεί, ενώ θα σας εξηγήσω με το Μι και με το Ρο (πάνω κάτω) πώς θα μπορέσετε να μετατρέψετε τον υπερπλούσιο ήχο του DVD σ' ένα εντυπωσιακό, αν και ολίγον τι κατώτερο, MP3 με πολύ πολύ μικρότερες απαιτήσεις σε χώρο. Εσείς, μέχρι το επόμενο ραντεβού μας, "παίξτε" μ' αυτά τα δύο προγράμματα και με κάποια DVDs για να γίνετε... μάστορες στο πρώτο βήμα, και μην επαναπαύεστε! Εις το επανιδείν! PC

Μην ξεχνάτε

Αν και δεν είναι σημαντικό, η προσθήκη των επιπλέον στοιχείων ενός DVD στη... CD έκδοσή του αποπνέει "ποιότητα" και "στυλ"..! Καλό είναι, λοιπόν, αν έχετε το χώρο να μη μεταφέρετε μόνο την ταινία, αλλά και όλα τα επιπλέον στοιχεία του DVD.



Αλληλογραφία

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

Φίλοι μου,
Ήσαστε πραγματικά πολλοί όσοι από εσάς ανταποκριθήκατε στο κάλεσμά μας, προκειμένου να μας γράψετε τη γνώμη σας για το τεύχος 150 του περιοδικού, καθώς και την ανανέωση που επιχειρήσαμε. Αυτόν το μήνα, λοιπόν, επιλέξαμε τις πιο αντιπροσωπευτικές από τις απόψεις σας και τις δημοσιεύουμε από τη στήλη. Επίσης, το ίδιο κάνουμε για όσα μας γράψατε σχετικά με τη "σμίκρυνση" της στήλης του 4th Coming, η οποία, όπως θα διαπιστώσετε, επανήλθε σ' αυτό το τεύχος σε .pdf μορφή στο CD, στο προηγούμενο μέγεθός της.
Τέλος, να επισημάνουμε, μια και δεν ήταν λίγοι όσοι επικοινώνησαν μαζί μας για το συγκεκριμένο θέμα, πως, αν έχετε πρόβλημα με τον κωδικό του Primitive Wars, βάλτε "μηδέν" εκεί όπου βάζατε "όμικρον" και θα είστε εντάξει!

Η ΝΕΑ ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ "PC MASTER" & ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 150

◆ Συγχαρητήρια για τη νέα εικόνα του περιοδικού. Φαίνεται πολύ πιο "ευρωπαϊκό"! Πολύ ωραία ιδέα και τα διάφορα info που "βόσκουν" ανέμελα στις σελίδες!

Και, φυσικά, το ιστορικό αφιέρωμα στο "PC Master" είναι ανεπανάληπτο! Τρία "Ζήτω" (με Ζ κεφαλαίο) για το "PC Master": Ζήτω, Ζήτω, Ζήτω!!!

Θωμάς "Tomix" Λεοντιάδης,
Περιστέρι
marvel_tomix@hotmail.com

◆ Αγαπητέ κ. Σαρκ-Σατ,

Κατ' αρχάς, να σας συγχαρώ για την καταπληκτική δουλειά που κάνετε εσείς και υπόλοιποι συντάκτες για το περιοδικό. Προτίμησα να γράψω σε σας συγκεκριμένα, γιατί σας έχω μια ιδιαίτερη προτίμηση. [Ελπίζω, άμα διαβάζουν το e-mail και οι υπόλοιποι συντάκτες, να μη μου στείλουν τίποτα white-angels και pit-fiends για να με βομβαρδίσουν με spells, περνώντας με για Ακ-Σαρκ-Σατ =(Ακόλουθος-του Σαρκ-Σατ ;)]

Στο ψητό τώρα... Όχι, δεν εννοώ το ψητό συντάκτη που είχατε χθες για βραδινό, κύριε Σαρκ-Σατ!!! Θα ήθελα απλώς να πω τη γνώμη μου για το τεύχος 150 (να τα χιλιάσετε). Ως προς την εμφάνιση και το look των διάφορων σελίδων, δεν είχα κανένα πρόβλημα με την αλλαγή, ΑΛΛΑ (πάντα υπάρχει ένα "αλλά") δεν μου άρεσε καθόλου η αλλαγή στα game reviews (sorry about that). Ο τρόπος παρουσίασης των προηγούμενων τευχών σ' αυτό το θέμα ήταν Κ-Α-Τ-Α-Π-Λ-Η-Κ-Τ-Ι-Κ-Ο-Σ!!! Ειδικά το ανθρωπάκι στο τέλος της αξιολόγησης και το έγχρωμο background ήταν φοβερά. Τέλος, το full παιχνίδι θα προτιμούσα να μην υπάρχει. Καλύτερα ήταν το κλασικό CD. Τώρα, δεν θα είχα πρόβλημα να γίνει DVD-ROM, αλλά (να 'το πάλι το "αλλά"), αν είναι να ανεβάσει στα ύψη την τιμή του περιοδικού, αφήστε το καλύτερα.

Αυτά....
Με βαθιά εκτίμηση,
Θωμάς "Maverick"
Παναγιωτόπουλος
pathomas@internet.gr

Υ.Γ. 1: Αν βάζατε έναν ή δύο κλώνους σας να μαστιγώνουν τους συντάκτες, θα μπορούσατε να καθόσαστε περισσότερη ώρα να αράζετε στην καρέκλα σας και να βλέπετε και το θέαμα. ;))

Υ.Γ. 2: Keep up the good work!

Υ.Γ. 3: Ελπίζω σε δημοσίευση.



◆ Χαίρετε, παίδες!!!

Γιατί το κάνατε αυτό, βρε παιδιά; Γιατί βάλατε ολόκληρο game στο περιοδικό; Δεν λέω, καλό ήταν το παιχνιδάκι και εγώ είμαι fan των strategies, αλλά... κατά τη γνώμη μου το CDάκι που είχατε με τα demos, patches, tips κ.λπ. ήταν πιο χρήσιμο σε όλους (πιστεύω) ώστε να μπορούμε να δούμε τα καινούρια παιχνίδια που βγαίνουν και επιπλέον όλα αυτά τα βοηθήματα που δίνετε!!!

Ευχαριστώ που σας κούρασα... εεε... που μ' ακούσατε!!!

MarquisDeSade
johns344@hotmail.com

◆ Αγαπητό "PC Master",

Είμαι ένας από τους πολλούς αναγνώστες σου που, αψηφώντας την απειλή του Ακατονόμαστου (Σαρκ-Σατ), τολμούν να εκφράσουν την άποψή τους για το περιοδικό.

Οφείλω να ομολογήσω ότι δεν περίμενα από τώρα κάποια αλλαγή στην εμφάνιση του περιοδικού και, πάντα κατά τη γνώμη μου, έγινε προς το καλύτερο. Συνεχίστε έτσι! Όμως, ως διά μαγείας, παρατήρησα ότι η στήλη "Emulators' Corner" έγινε άφαντη. Ελπίζω να μην "ξεχάσετε" να τη συμπεριλάβετε στο επόμενο τεύχος...

Αυτά ήθελα να πω και άλλη μία φορά συγχαρητήρια για το περιοδικό.

Φιλικά,
Γιάννης "Lord Cyric"
cyric_jp@otenet.gr

◆ Πήρα το τεύχος 150 και είχε πολύ ωραία ύλη. Είχα πολύ

καιρό να πάρω ένα περιοδικό για PC και με τράβηξε το ότι είχε ένα ολόκληρο παιχνίδι (πόσο καιρό έχω να αγοράσω, θ' αναρωτιέστε).
Εντυπώσεις για το περιοδικό;

ΕΠΑΝΩ: Τα νέα για hardware, game reviews, game tips, THE FULL GAME.

ΚΑΤΩ: Αφού δεν έχετε τίποτα άλλο μέσα στο CD, εκτός από ένα full game... ΚΑΝΕΝΑ ΚΑΤΩ.

Απλώς γράφω αυτό το mail για διάφορους αναγνώστες που φωνάζουν γιατί αναφέρεστε στα κινητά ή στο Xbox κ.λπ. Ενα περιοδικό οφείλει να ενημερώνει τους αναγνώστες του για όλα τα θέματα, με μικρή αναφορά σ' αυτά (λόγω ότι το περιοδικό είναι για PC), άσχετα αν κι εμένα δεν μ' ενδιαφέρουν, αλλά ως ύλη πρέπει να υπάρχουν σε μικρό ποσοστό.

Νίκο Κόντη: Στη σελίδα 118 για το review στο SW: Starfighter. To Rebel Alliance κανονικά λέγεται X-Wing Alliance. Και δεν ξέχασες κανένα, φίλε.

Χάρη Κλάδη: Σελίδα 176. "Do It yourself" (φωτογραφία "Η εξέλιξη των μνημών"). Εμάς τους πιο παλιούς μάς έκανες "με τα θυμαράκια", που τρέχαμε να βρούμε χρήματα για μια SIMM RAM.

Οσο για το φυλλάδιο με τις ερωτήσεις στο τεύχος 150, η γνώμη μου είναι, αν μπορείτε, να βάλετε DVD με full games νεότερα και άγνωστα, κι ας γίνει λίγο ακριβότερο το περιοδικό. Σκεφτείτε τι ηλικίας κοινό έχετε πιο πολύ, λόγω οικονομικών δυσχερειών, και, φυσικά, αν συμφέρει το περιοδικό (δεν υπάρχει για τη δόξα).

Θα ήθελα να πω κάτι για ένα στυλ games που δεν συζητείται σχεδόν ποτέ και που δεν έχω γνωρίσει άτομο στην Ελλάδα (προσωπικά πάντα) που να ασχολείται με αυτό. Μιλάω για τα Space Trade games (έτσι νομίζω τα λένε), όπως τα Privateer I & II. Τώρα, αν τα ονομάζω λάθος, κάντε ένα αφιέρωμα γι' αυτά που βγαίνουν ακόμα στις μέρες μας αλλά δεν ακούγονται, γιατί πάντα τέτοια παιχνίδια θέλω να παίζω πιο πολύ και δεν βρίσκω.

Υ.Γ.: Εντυπωσιάστηκα, παίδες. Πάντα έτσι!!!
busdriver@otenet.gr

◆ Θα ήθελα απλώς να σας πω συγχαρητήρια για το ΝΕΟ "PC Master". Εχει όλες τις αλλαγές που ήταν απαραίτητες για να ανανεώσει την "γκαρνταρόμπα του". Επίσης, το CD αυτού του μήνα ήταν μια μεγάααλη έκπληξη για όλους. Ήταν το καλύτερο δώρο που ΜΑΣ κάνατε για τα γενέθλιά ΣΑΣ.

Ευχαριστώ για το χρόνο σας.
Φιλικά,
Χρήστος Ξάνης
xchris@hol.gr

◆ Δεν χρειάζεται να πω τίποτ' άλλο. Το καινούριο "PC Master" είναι απλώς υπέροχο, ΤΕΛΕΙΟ. Keep up the good work!

The Happy Fragger
Brutality
quake3arenalord@hotmail.com

◆ Αυτό το mail το στέλνω απλώς για να σας συγχαρώ για άλλη μία φορά λόγω του δωρεάν παιχνιδιού στο τεύχος Απριλίου. Πολύ ευχάριστη έκπληξη :) Καλή συνέχεια.
http://cyborg.htmlplanet.com
astralcyborg@yahoo.gr

◆ Σνιφ... σνιφ... Αυτό το τεύχος μού έφερε μελαγχολία και έναν περίεργο αέρα από τα πρώτα μου βήματα σ' αυτόν το χώρο (κάτι από PIXEL). Μου έφερε αυτό που νιώθω όποτε ανοίγω ένα από τα παλιά τεύχη του "Pixel", του "PCM", του "ΣΓΟ"... Νοσταλγία, αναμνήσεις, χαρά γι' αυτά που είχα αγαπήσει από αυτόν το χώρο και αγαπώ ακόμα. Με αυτό το τεύχος η αγάπη μου, όταν διάβαζα συγκεκριμένα άρθρα, ενισχύθηκε ακόμα πιο πολύ... Δεν έχω διαβάσει πολλά πράγματα από το νέο τεύχος, χτες το πήρα, αλλά αρκούσε να διαβάσω το 7σέλιδο του Ανδρέα και λίγο από το "Και τα 150 ήταν υπέροχα", για να πάω πίσω και να νιώσω όλα αυτά.

Πάω τώρα γιατί θα χάσω τη φυσιολογία...

Keep Walking,
Keep Adventuring
Dr Killer
(PC Master forum)

◆ Αγαπητό "PC Master",

Θερμά συγχαρητήρια για την έκδοση των πρώτων 150 τευχών του περιοδικού σας.

Το όνομά μου είναι Σταμάτης και όταν πήρα το πρώτο τεύχος του "PC Master" (τεύχος 59 νομίζω) ήμουν ακόμα πιτσιρικάς και μόλις είχα πάρει το πρώτο PC μου. Συνέχισα να διαβάζω το περιοδικό σας μέχρι περίπου πριν από ενάμιση χρόνο (ανελλιπώς αρχικά και περιστασιακά αργότερα), οπότε αγόρασα το τελευταίο τεύχος. Ο λόγος ήταν ότι, εξαιτίας της υποχρεωτικής πολύωρης και επίπονης ενασχόλησής μου με τον υπολογιστή λόγω σχολής (γραφίστας γαρ), το ενδιαφέρον μου για το gaming σιγά σιγά ξεπεράστηκε.

Πρόσφατα έπεσε στα χέρια μου το τεύχος 150 και, μάλλον από περιέργεια ή από μελαγχολία ίσως (;), δεν μπόρεσα να αντισταθώ στον πειρασμό να το αγοράσω. Οσον αφορά στο περιεχόμενο του περιοδικού αρχικά, χαίρομαι γιατί έχω την αίσθηση ότι έχει επεκταθεί και σε άλλους τομείς του PC using, πέραν του gaming, ενώ έχουν διατηρηθεί και κάποιες ψιλοάσχετες στήλες, που, όμως, υπεραγαπούσα, όπως αυτή για τα RPGs (dungeon master γαρ). Χαίρομαι που διαπίστωσα ότι οι γνωστοί γραφείς του περιοδικού (π.χ. Ανδρέας Τσουρινάκης, Βαγγέλης Κράτσας κ.ά.), που διαπαιδαγώγησαν γενιές gamers, συνεχίζουν το έργο τους, ενώ χάρηκα ακόμη περισσότερο για το νέο αίμα που φαίνεται να ακολουθεί τα χνάρια των παλαιότερων. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

Κι οπτικά, όμως, το περιοδικό είναι πια πολύ καλύτερο. Το κασέ και η τυπογραφία σας έχουν πια άποψη, ακόμα και στις στήλες των reviews, ενώ και η εκμετάλλευση του φωτογραφικού υλικού και της εικονογράφησης είναι πια πολύ πιο ισορροπημένη. Τα κείμενα διαβάζονται πολύ πιο εύκολα, όμως, προσωπική μου άποψη είναι ότι (αν και η γραμματοσειρά που χρησιμοποιείτε δεν είναι κακή) το διάστιχο και η απόσταση μεταξύ των λέξεων είναι υπερβολικά μεγάλη, με αποτέλεσμα η ανάγνωση να είναι λίγο κουραστική. Ξαναδιευκρινίζω ότι η μακροχρόνια αποχή μου από το αναγνωστικό σώμα του "PC Master" σημαίνει ότι πολλά απ' όσα προανέφερα πιθανότατα να είναι άστοχα, όμως, πραγματικά η έκπληξή μου από την αλλαγή στο περιοδικό ήταν αρκετά μεγάλη και ήθελα να τη μοιραστώ μαζί σας.

Με εκτίμηση,
Σταμάτης (Atrael) Τέντσος

◆ Είμαι σχετικά καινούριος αναγνώστης του "PC Master" και είχα καλή γνώμη γι' αυτό. Ωραίοι συντάκτες, ωραία θέματα κ.λπ. Τελικά, με το τεύχος 150 ΞΕΤΡΕΛΑΘΗΚΑ. Ηταν υπέροχο, με πάρα πολύ ωραία εμφάνιση, αναπτύχθηκαν κάποιες σελίδες που ήθελα και είχε πιο καλή οργάνωση. Αν συνεχίσει έτσι, να είστε σίγουροι ότι εγώ θα το παίρνω κάθε μήνα. Κι αυτό το λέω γιατί υπάρχουν κάποια περιοδικά σχετικά με τα games (δεν αναφέρω ονόματα), που εδώ και τόσα χρόνια οι σελίδες τους είναι ίδιες και άσχετες. Δεν μιλούν ποτέ για κάτι σίγουρο και τα reviews είναι άχρηστα, γι' αυτό κι εγώ τα σταμάτησα και δεν τα αγοράζω εδώ και λίγους μήνες.

Υ.Γ.: Ναι στις νέες και ωραίες αλλαγές για καλυτέρευση των περιοδικών!

Simitis
(PC Master forum)

Αγαπητοί φίλοι,

Σας ευχαριστούμε θερμά για την αγάπη με την οποία αγκαλιάσατε το 150ό τεύχος του "PC Master" και τη νέα μορφή που εγκαινιάσαμε στο αγαπημένο σας περιοδικό. Ειλικρινά ο ενθουσιασμός σας ξεπέρασε κάθε προσδοκία μας!

Να είστε σίγουροι πως και στο μέλλον σάς περιμένουν πολλές εκπλήξεις, αφού δεν σκοπεύουμε σε καμία περίπτωση να επαναπαυτούμε στις δάφνες μας, αλλά θέλουμε κι άλλες! Και η δική σας αγάπη είναι, βέβαια, η μεγαλύτερη ανταμοιβή για όλους εμάς που προσπαθούμε κάθε μήνα να δίνουμε τον καλύτερο εαυτό μας ώστε να διαβάζετε ένα "PC Master" που θα ικανοποιεί τις δικές σας απαιτήσεις και ανάγκες.

Μερικά σχόλια στα όσα μας γράψατε: Η στήλη "Emulators' Corner", όπως και η "Abandonware", είναι πλέον ενσωματωμένες στο "Fanzine", οπότε θα βρίσκετε εκεί όλη τη σχετική ειδησεογραφία. Τα Space Trade games κι εμάς μας αρέσουν πολύ (ποιος μπορεί να ξεχάσει τις ατέλειωτες ώρες στο Federation τις παλιές, καλές εποχές της CompuLink BBS;), δεν ξέρουμε, όμως, αν όντως ενδιαφέρουν μεγάλη μερίδα του αναγνωστικού κοινού μας, οπότε, αν θέλετε κι εσείς ένα τέτοιο αφιέρωμα, γράψτε μας! Το ίδιο, φυσικά, ισχύει αν συμφωνείτε με κάποιες από τις μεμονωμένες απόψεις που ακούστηκαν (π.χ. να ξαναγυρίσουμε στο έγχρωμο background στα game reviews) ή θέλετε να προσθέσετε τις δικές σας. Να είστε σίγουροι πως αφουγκραζόμαστε όσα μας λέτε και μας γράφετε με τη μεγαλύτερη δυνατή προσοχή...

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι ένας από τους φανατικούς αναγνώστες σου και υποστηρικτές σου και θέλω να σου πω ένα μεγάλο ΜΠΡΑΒΟ για τη φοβερή δουλειά που κάνεις (ωραία... νομίζω ότι έγλειψα αρκετά)! Δεν είμαι πολύ φανατικός PC gamer, αλλά τον περισσότερο χρόνο μου τον περνάω χρησιμοποιώντας προγράμματα σχεδίασης γραφικών 2D και 3D (3DSmax 4.0 και Photoshop 6.0 περισσότερο). Πιστεύω ότι θα ήταν καλό να ασχολείστε λίγο παραπάνω με τον κόσμο του 3D, του 2D και των ανάλογων προγραμμάτων, χωρίς, βέβαια, να χρειάζεται να δημιουργήσετε καινούρια στήλη (αυτό έλειπε...!). Εγώ θα ήμουν ευχαριστημένος διαβάζοντας μερικά νέα σχετικά με το χώρο αυτό. Τέλος, θέλω να πω ότι το καινούριο "look" του περιοδικού είναι πολύ καλό, αν και στεναχωρήθηκα πάρα πολύ όταν κατάλαβα



ότι η στήλη "Emulators' Corner" είχε εξαφανιστεί...

Αλήθεια, υπήρχε κάποιος σοβαρός λόγος; Αυτά είχα να πω... Keep Up The Good Work!

Υ.Γ. 1: Σας στέλνω μερικές εικόνες που έχω φτιάξει για να μου πείτε τη γνώμη σας...

Υ.Γ. 2: Blind Guardian Rulezzzzzzz...

Φιλικά,
Δημοσθένης "snape71" Σερκετζής
snape171@hotmail.com

Φίλε Δημοσθένη,

Οι εικόνες που έχεις φτιάξει είναι ενδιαφέρουσες και δείχνουν πως όντως έχεις ταλέντο. Φυσικά και θα δημοσιεύσουμε άρθρα και "Do it yourself" για σχεδιαστικά πακέτα, που σίγουρα ενδιαφέρουν αρκετούς από εσάς. Τέλος, για τη στήλη "Emulators' Corner" επαναλαμβάνω πως η ύλη της συμπεριλαμβάνεται πλέον στο "Fanzine".

THE 4th... LEAVING!

◆ Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Είμαι ένας παίκτης του The 4th Coming και επιθυμώ, αν μπορεί και είναι δυνατό, την επαναφορά της σελίδας του The 4th Coming στο "PC Master", όπως ήταν και στο τεύχος 149.

tomskouras@hotmail.com

◆ Ξαναβάλτε τις δύο σελίδες του T4C στο περιοδικό, αν μπορείτε...

Σας θερμοπαρακαλώ, σας ικετεύω, πέφτω στα πόδια σας...

Ξανασκεφτείτε το! Μια τέτοια κίνηση ίσως έχει ως αποτέλεσμα τη μαζική αυτοκτονία παικτών του εν λόγω παιχνιδιού ή ακόμα χειρότερα τη μαζική κινητοποίησή τους εναντίον της φασιστικής Compupress, που δεν λογαριάζει τους φτωχούς παίκτες του ΤιΦορΣι!

dalantaigr@hotmail.com

◆ Να σας πω πως τα 3/4 του The 4th Coming αγοράζει το "PC Master" και αυτό το 2σέλιδο είναι ένας λόγος. Αν είναι, σκεφτείτε την επαναφορά της στήλης.

SuperSaiyanFrix
Player Of The 4th Coming
ssfrix@acn.gr

◆ Γεια σας, κύριε Vantor,

Σας στέλνω αυτό το μήνυμα σχετικά με τη νέα μορφή του περιοδικού σας (μας). Τολμώ να πω ότι είναι πολύ ωραίο και θα μου άρεσε να παρέμενε έτσι, μοντέρνο και εμφανίσιμο.

Μόνο κάτι: Παρατήρησα ότι δεν υπάρχει πια 4th Coming άρθρο. Στην αρχή νόμιζα πως εξαιτίας χώρου το 'χατε βγάλει και είχατε βάλει αυτό το κούτσικο. Τελικά, έμαθα ότι έτσι θα είναι και στο μέλλον (!!!). Να πω την αλήθεια, δεν καταλαβαίνω την απόφασή σας. Στο "PC Master" ένα από τα αγαπημένα μου αναγνώσματα ήταν οι σελίδες του 4th Coming. Αν τώρα γίνει ούτε 10 σειρές, ΠΑΕΙ.

pleto4_ryan@yahoo.com

◆ Είμαι ένας αναγνώστης του περιοδικού εδώ και πολλούς μήνες (1-2 χρόνια περίπου). Δεν θα αναφερθώ σε προτερήματα ή ελαττώματά του, επειδή ο σκοπός του mail μου είναι άλλος. Στο καινούριο τεύχος σας η στήλη του The 4th Coming ελαττώθηκε κατά μιάμιση σελίδα!

Μπορώ άμεσα να σας πείσω ότι η στήλη αυτή έχει αναγνωστικό κοινό, και μάλιστα μεγάλο κι απ' όλες τις ηλικίες... Δεν είναι ένα game για παιδιά, π.χ., 10-18 ετών.

Πιστεύω ότι θα πρέπει να ξανασκεφτείτε τη μείωση αυτή των σελίδων και, αν γίνεται, να επανέλθει στην αρχική μορφή του (2 σελίδες).

Ο κύριος Κόντης κάνει μεγάλες προσπάθειες για το παιχνίδι και μέσω του περιοδικού ενημερώνει εμένα καθώς και

άλλους τόσους παίκτες για τα δρώμενα σε αυτό. Ισως να σας επηρέασαν διάφοροι άλλοι αναγνώστες, οι οποίοι μέσω της "Αλληλογραφίας" έλεγαν ότι μερικές στήλες είναι περιττές, όπως αυτές των "The 4th Coming" και "Next Generation". Εξάλλου, να σας θυμίσω ότι δεν είναι ανάγκη όλες οι στήλες του περιοδικού να ενδιαφέρουν το ίδιο κάθε αναγνώστη. Κάθε στήλη αποτελεί το κέντρο ενδιαφέροντος και άλλων αναγνωστών.

Ισως λάβετε κι άλλα mails όπως το δικό μου... Ελπίζω να σκεφτείτε την πρότασή μου και, ευελπιστώντας σε κάτι καλό, σας ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Φιλικά,
Γιάννης Σιδέρης
ή, αλλιώς, Lost-Paradise

paralost92@hotmail.com

Αγαπητοί φίλοι,

Φυσικά και δεν σκοπεύουμε να αφήσουμε παραπονεμένη την πολυπληθή ελληνική κοινότητα του 4th Coming. Από αυτό το τεύχος, λοιπόν, που ξαναγυρίζουμε στο κανονικό CD-ROM μας, η στήλη θα περιλαμβάνεται μέσα σε αυτό σε .pdf μορφή. Ετσι, θα υπάρχει η δυνατότητα να απαρτίζεται ακόμα κι από περισσότερες από 2 σελίδες, όταν χρειάζεται, καλύπτοντας με τη μέγιστη δυνατή πληρότητα τον εκπληκτικό κόσμο του T4C. Happy?

ΚΑΙ MAGNA ΚΑΙ... MANGA!

Ποιος κακός θεός συνωμότησε με τα διαόλια του εναντίον μου; Οχι μόνο βρήκα το καλύτερο Manga RPG στην προχωρημένη ηλικία των 21, αλλά έχω την ατυχία να έχω γεννηθεί στην Ελλάδα (no offence, τη λατρεύω κατά τ' άλλα την πατρίδα μου). Οσον αφορά στο συγκεκριμένο θέμα, όμως, καταριέμαι και στέλνω ανάθεμα που στα σχολεία μαθαίνουμε αγγλικά ως επί το πλείστον για δεύτερη γλώσσα, αντί, ας πούμε, για κορεατικά...(!!!)

ΟΚ, ίσως είμαι λίγο υπερβολική, ο λόγος πάντως είναι ότι προσφάτως ανακάλυψα δύο RPGs του 2001, τα οποία δεν τα έχω παίξει, βέβαια, είναι κατασκευασμένα από την εταιρεία Softmax (http://www.softmax.co.kr) και ονομάζονται Magna Carta: The Phantom of Avalanche (http://www.magnacarta.co.kr) και The War of Genesis (http://www.genesis3.co.kr). Το τελευταίο είναι, μάλιστα, τριλογία. Δυστυχώς, απ' ό,τι τουλάχιστον έχω συμπεράνει μετά την έρευνά μου, κυκλοφορούν μόνο στην κορεατική ή και την ιαπωνική γλώσσα, όχι όμως στην αγγλική. Δεν ξέρω καν εάν κυκλοφορούν στην Ελλάδα σε οποιαδήποτε έκδοση.

Πιστεύω ότι αξίζει τον κόπο να το κοιτάξετε κι εσείς, μήπως βγάλετε καμιά άκρη, γιατί διαφορετικά με βλέπω ν' αρχίζω εντατικά κορεατικά το καλοκαίρι...

Υ.Γ.: Εμπρός στο δρόμο που χάραξαν τα Final Fantasy!!

Φιλιά!!!
fystiki@hotmail.com

Φίλη μας,

Σε προσεχές τεύχος μας λογαριάζουμε να αναφερθούμε αναλυτικά στα anime & manga games, που γνωρίζουμε πως έχουν αρκετούς οπαδούς και στη χώρα μας. Ηδη ετοιμάζουμε το review ενός από τους πιο χαρακτηριστικούς εκπροσώπους του είδους, του περίφημου Grandia 2. Λίγη υπομονή και πιστεύω πως θα μείνεις ικανοποιημένη.

ΜΙΑ ΧΡΗΣΙΜΗ DATABASE

Αγαπητέ Vantor,

Με λένε Μητσόπουλο Χρήστο κι είχα την ευχαρίστηση να σε γνωρίσω και προσωπικά,

μια και συναντηθήκαμε φέτος στην Infosystem στη Θεσσαλονίκη. Αν όλα αυτά δεν σου θυμίζουν κάτι (όπως είναι φυσιολογικό), είμαι ο Morris από το PCM forum. Αν και πάλι δεν με θυμάσαι, τότε μάλλον τζάμπα κάναμε τόσους "καβγάδες" στο forum :)

Λοιπόν, για να μπω στο θέμα και να μη σε πρήζω, έχω φτιάξει εδώ και καιρό (για να με διευκολύνει) ένα αρχείο στο Word, το οποίο περιλαμβάνει όλα τα REVIEWS, HINTS & TIPS, PATCHES, EXTRAS, SOLUTIONS, ΑΡΘΡΑ (αυτά που θεωρούσα πιο ενδιαφέροντα από τα άρθρα) όλων των τευχών που κατάφερα να διασώσω μέχρι σήμερα και τα οποία είναι από το τεύχος 70 (Φεβρουάριος '96) μέχρι και το τεύχος 150 (Απρίλιος 2002). Συγνώμη για το τεύχος 71 που λείπει, αλλά ακόμη... μου το φέρνει αυτός που πήρε να το διαβάσει (είπαμε ότι έχει πλούσια ύλη το "PCM", αλλά όχι και για 7 χρόνια διάβασμα! Και όσο σκέφτομαι ότι κάποτε μου είχε ζητήσει και δανεικά...). Με την ευκαιρία, λοιπόν, της εορταστικής ατμόσφαιρας των 150 τευχών που κλείσατε, πιστεύω ότι σε όλους τους αναγνώστες του "PCM" θα άρεσε η ιδέα να μπορούν να βρουν οτιδήποτε θελήσουν για οποιοδήποτε παιχνίδι ή άλλο θέμα έχει γραφτεί στο PCM μ' ένα απλό CTRL+F.

Ετσι, λοιπόν, για να μην το παρακουράζω το θέμα (μια και κατάλαβες περί τίνος πρόκειται), σου το στέλνω να το δεις κι αν νομίζεις ότι αξίζει τον κόπο και προλαβαίνεις, συμπεριέλαβέ το στο επόμενο CD του "PCM".

Α, και για να μην το ξεχάσω, το κυριότερο απ' όλα είναι ότι το αρχείο αυτό έχει AUTO UPDATE (μάλλον καλύτερα θα έλεγα manual update). Το μόνο που χρειάζεται είναι... να κάτσεις να γράψεις τα επόμενα τεύχη και θα είσαι UP TO DATE για πάντα :)

Φιλικά,
Morris
access@compulink.gr

Φίλε Χρήστο,

Φυσικά και σε θυμάμαι κι ελπίζω να τα πούμε και φέτος όταν θα ανέβω επάνω. Το αρχείο που μας έστειλες είναι πολύ χρήσιμο και θα το συμπεριλάβουμε στο CD-ROM του προσεχούς τεύχους μας. Οσο για το τεύχος που σου λείπει εδώ και... 7 χρόνια, αν περάσεις από τα γραφεία μας καμιά φορά, έλα να σου το δώσω. Λες ο φίλος σου να το διαβάζει ακόμα; Ούτε ο... σκελετός του δεν θα έχει μείνει πια!

ΕΜΠΡΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ... 5.405!

Περνώ γρήγορα ό,τι έχει να κάνει με γλείψιμο κ.λπ. (έχετε, άλλωστε, τον Goofy να σας γλείφει απ' το πρωί μέχρι το





Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

Software

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** το Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (Collector's Edition) αντί 26 ευρώ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Τηλέφωνο: 0310 776617, 0973-588329

✦ **ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** Norton Utilities 2002, PowerDVD 4.0, CloneCD, Partition Commander 6, Partition Magic 7.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λευτέρης
E-mail: lefteris_gr@hotmail.com

✦ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** απεγνωσμένα το Black Dahlia. Δεκτές και πληροφορίες για την εύρεσή του σε κάποιο κατάστημα.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σεραφείμ Γάκος
Τηλέφωνο: 04410 70416

Hardware

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** κάρτα γραφικών εντελώς αχρησιμοποίητη προς 5.000 δρχ. (S3 Virge 4MB!).
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σπύρος Κόλλας
Τηλέφωνο: 06610 39820

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Intel Pentium 3 733MHz, motherboard ASUS CUV4X, 256MB μνήμη (133MHz), CD-ROM Pioneer Super 36x, Voodoo 3 (3000), case. Τιμή: 50.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης Κοντοζαμάνης
Τηλέφωνο: 010 2836317

Διάφορα

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** τα SideWinder Precision 2, F/A-18E Super Hornet, Deathtrap Dungeon, Half-life Blue Shift/Opposing Force, Half-Life+Counterstrike. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος
Τηλέφωνο: 0946-371386

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** πλαστικές φιγούρες Warhammer 40K (15 Spacemarines και 1 speedlander), το κουτί με τα βασικά αυθεντικά χρώματα και αχρησιμοποίητα πινέλα του Warhammer 40K, μαζί με το αγγλικό βιβλίο οδηγιών και το Codex των Dark Angels. Επίσης, πωλούνται πολλές μεταλλικές φιγούρες Warzone I (Cybertronic), μαζί με το ελληνικό βιβλίο οδηγιών και τις αγγλικές επιπρόσθετες οδηγίες Beasts of War, Dawn of War και Casualties of War. Τιμή συζητήσιμη.
Ονομα: Ορέστης
Τηλέφωνο: 0972-897334
E-mail: astralcyborg@yahoo.gr

βράδυ) και... ξεκινώ:

Απ' τη μια, διαμαρτυρίες για το... 16χρονο που κοσμεί το εξώφυλλο του τεύχους 149. Τι το τόσο κακό ή προκλητικό είχε, ώστε να θιχτούν μερικοί; Εκτός κι αν η ομορφιά είναι τόσο άσχημο πράμα... Μήπως φταίει που η κοπέλα ήταν νέα; Στο 151 βάλτε καμία "καυτή" 80άρα να κρατάει ένα laptop. Ισως ν' αρέσει περισσότερο...

Απ' την άλλη, το παγουράκι! Κι αυτό πείραξε; Οπως είπατε κι εσείς, ήταν ένα δώρο χωρίς καμία επιβάρυνση για μας. Δεν αρέσει σε κάποιους; Μπορούν να το πετάξουν! Το πρόβλημα δεν καταλαβαίνω πού είναι...

Συμφωνώ απόλυτα με τον Zagorin στο θέμα ότι οι κονσόλες δεν πρόκειται ποτέ ν' αντικαταστήσουν τα PCs. Οταν μία κονσόλα αποκτά ποντίκι, πληκτρολόγιο, πρόσβαση στο Διαδίκτυο κ.λπ., μόνο αντικατάσταση των PCs δεν θα το έλεγα αυτό. Μεταμόρφωση των κονσολών ταιριάζει πιο πολύ ως χαρακτηρισμός.

Οσο για το θέμα των αναβαθμίσεων, θα 'λεγα ότι είναι ένα απ' τα μείον κάθε χρήστη που πάσχει από την ασθένεια sinexus anavathmisikus. Εχω περίπου δύο χρόνια και κάτι τον μικρό μου Celeron 366 και εκτός απ' τα 128MB RAM που πρόσθεσα, δεν άλλαξα τίποτ' άλλο και δεν βλέπω λόγο να το κάνω! Επαιξα, π.χ., τα Max Payne, Serious Sam, Commandos 2, που θεωρούνται "βαριά" στο θέμα των απαιτήσεων, και δεν είχα κανένα πρόβλημα (τώρα παίζω μια χαρά τα AvP2 και B&W). Μία καλή συντήρηση του PC (σβήσιμο περιττών αρχείων, καθαρισμός registry, defrag κ.λπ.) και πάει σαν πύραυλος. Μέχρι και τα midi, wav, bmp και help files των Windows έσβησα! Ο,τι δεν χρειαζόμουν, πήρε το... δρόμο δίχως γυρισμό.

Στο θέμα του DVD, αν και μέχρι πριν από κάνα μήνα διαφωνούσα, τώρα συμφωνώ! Δεν έχω DVD (για να προλάβω μερικούς), αλλά θα βάλω το καλοκαίρι, μια και το CD μου χάλασε εδώ και... τέσσερις μήνες (βολεύομαι με το CD-R τώρα).

Αντε bye και να 'στε πάντα καλά για να εκδοθεί και το τεύχος 5.405 του Μαρτίου 2440 (κι όχι 4.206 όπως λέει το comic! Δουλειά δεν είχα και το υπολόγισα...)

Νίκος "Sentenced" Παλακίδης
elmairon@hotmail.com

Φίλε Νίκο,

Σ' ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια. Αν ο Παναγιώτης (ο σκιτσογράφος μας, ντε!) νομίζει ότι θα τη βγάλει καθαρή με ακόμα 4.056 "Λαλημένα Κυκλώματα" μόνο, σίγουρα πέφτει έξω! 5.255 και βλέπουμε (χώρια τα έξτρά που θα φτιάξει χωρίς να δημοσιευτούν ποτέ, για να μάθουν να μετράνε σωστά άλλη φορά τα DLLs του!)...

ΔΕΝ ΕΧΟΥΜΕ ΜΥΑΛΑ...

Βρε παιδιά, γιατί φωνάζετε για το Xbox και τα κινητά (αφού όλοι έχετε κινητό); Γιατί φωνάζετε για την κοπέλα στην παρουσίαση του Xbox; Ισα ίσα που ομόρφυνε λίγο ακόμα το αγαπημένο μας περιοδικό.

Το παγουράκι δεν μπορώ να πω ότι με ενδιέφερε, αλλά το κράτησα χωρίς να διαμαρτυρηθώ, αφού μου το πρόσφερε τόσο απλόχερα το "PCM". Πάντως, πρέπει να δώσω συγχαρητήρια στα παιδιά που είχαν την ιδέα να βάλουν στην παρουσίαση του Xbox τη Χρύσα, αλλά πρέπει να διαμαρτυρηθώ για την ιδέα των ίδιων ανθρώπων γιατί, κάτω από τα περιεχόμενα του τεύχους 149, έσβησαν το τηλέφωνό της (πλάκα κάνω). Αν θέλετε, πάντως, μπορείτε να μου το στείλετε το τηλέφωνό της... Οντως μας πήρε τα μυαλά...

Αργύρης Κάραλης
argiriskaralis@hotmail.com

Υ.Γ.: Θέλω να δώσω συγχαρητήρια στον κύριο Παναγιώτη Λύρη για τα υπέροχα σκιτσάκια του. Ειδικά εκείνο στο τεύχος 149 ήταν φοβερό.

Φίλε Αργύρη,

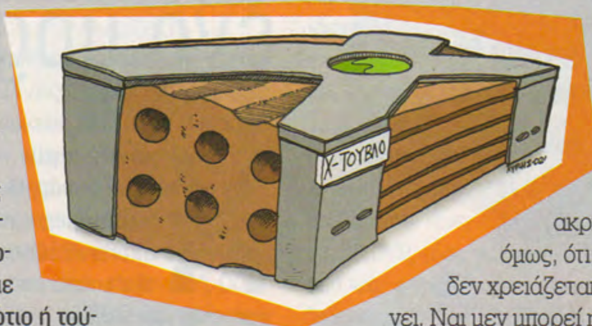
Η κοπέλα ήταν πραγματικά να την πεις στο... παγούρι (γι' αυτό δώσαμε και το ανάλογο δώρο, αλλά δεν "πιάσατε", δυστυχώς, την αντιστοιχία)! Οσο για το τηλέφωνό της, δεν το σβήσαμε - απλώς, κατά τη διάρκεια της εκτύπωσης του περιοδικού και ενώ μαστίγωνα αλύπητα τον Κλάδη για την ιδέα του να δημοσιοποιήσει το τηλέφωνο της κοπέλας, το αίμα του έσταξε επάνω στο συγκεκριμένο σημείο, με τα αποτελέσματα που όλοι είδατε...

PCS vs ΚΟΝΣΟΛΩΝ: ΤΙ ΘΑ ΕΠΙΚΡΑΤΗΣΕΙ;

Το τελευταίο διάστημα και συγκεκριμένα με την υποδοχή των κονσόλων Gamecube και Xbox στον ευρωπαϊκό χώρο, έγινε αισθητή μία αφύπνιση όλων των μέσων μαζικής ενημέρωσης, που για το συγκεκριμένο θέμα ελάχιστη σχέση είχαν (ή τουλάχιστον δεν είχαν ασχοληθεί στο παρελθόν εκτενώς).

Περιορίζοντας τη γενικολογία μου στα εξέχοντα περιοδικά "PC Master" και "Computer Για Ολους" (τα οποία προδίδουν τη θεματολογία τους και μόνο από τους τίτλους τους - PC και Computer) και με αφορμή το γεγονός ότι υπήρξε κάποιο είδος συνεργασίας στο συγκεκριμένο θέμα (άρθρο του κυρίου Κράτσα στο περιοδικό "Computer Για Ολους"), θέλω να κατακρίνω την εσκεμμένη προσπάθειά τους να πετύχουν τον εκούσιο προσανατολισμό προς το Xbox της Microsoft. Περνάω, λοιπόν, σε κάποιες παρατηρήσεις που προέκυψαν από τα άρθρα τους:

1) Δεν υπάρχει ισχυρό επιχείρημα που ενισχύει το κύμα υστερίας που προσπαθείτε να επιβάλετε με επικεφαλίδες τύπου "Μας πήρε τα μυαλά", από τη στιγμή που το Xbox τη δεδομένη εποχή (όπως και στο προσεχές μέλλον) δεν έχει να επιδείξει κάτι καλύτερο από τις υπόλοιπες παιχνιδομηχανές νέας γενιάς. Συμπέρασμα που προκύπτει από προσωπική επαφή με το μαύρο κιβώτιο (διότι για κιβώτιο ή τούβλο επρόκειτο).



2) Αξιότιμε κύριε Κράτσα, γράψατε ότι ο χώρος των υπολογιστών δεν απειλείται από τις κονσόλες νέας γενιάς (κάτι αντίστροφο συνέβη προ 5ετίας με την τεχνολογική εξέλιξη των καρτών γραφικών για υπολογιστές) και παραθέσατε κάποια επιχειρήματα. Θα ήθελα, λοιπόν, να συλλογιστείτε και τα εξής επόμενα:

α) Οταν η SCE (Sony Computer Entertainment) ανακοίνωσε τα τεχνικά χαρακτηριστικά του πολυμορφικού μηχανήματός της, PlayStation 2 (πριν από 2,5 χρόνια ++), με δήλωσή του ο Bill Gates είχε εκδηλώσει την ανησυχία του για το μέλλον το Η/Υ, που φαινομενικά, πάντα, έδειχνε να απειλείται από το νέο τότε μηχάνημα. Η απάντηση ήταν καθησυχαστική αρχικά από τη SCE, η οποία τελικά διαμορφώθηκε σε κάτι όπως "ναι, η απειλή ισχύει", όταν οριστικοποιήθηκαν και τα multimedia χαρακτηριστικά (π.χ. Web, DVD playback, camera capturing, programming σε συνεργασία με το σκληρό 40GB και το πληκτρολόγιο, USB θύρες κ.λπ.). Μετά τη συγκεκριμένη ανακοίνωση, η Microsoft ανακοίνωσε τη δημιουργία του Xbox ως ένα είδος υπολογιστή customized, ώστε να μην κολλάει ποτέ και να παίζει τα παιχνίδια παγκοσμίως με το ίδιο FPS.

β) Είχατε υποστηρίξει ότι Η/Υ υπάρχει (αν υπάρχει) στο υπνοδωμάτιο των νέων μελών μιας οικογένειας, ενώ η τηλεόραση έχει θέση στο σαλόνι (δηλαδή ανήκει σε όλη την οικογένεια - όχι τόσο εύκολα προσπελάσιμη). Προφανώς αναφέρεστε σε μια μέση ελληνική οικογένεια (μια τηλεόραση - σαλόνι, υπολογιστής - δωμάτιο παιδιών). Μην ξεχνάμε ότι ισχύουν, όμως, και τα εξής: Μεγάλος αριθμός ενεργών ατόμων που χρησιμοποιούν πολυμορφικά μέσα είναι φοιτητές (πολλοί μάλιστα αιώνιοι). Πολλοί από τους φοιτητές, όμως, δεν έχουν υπολογιστές σπίτι τους, ενώ σχεδόν όλοι έχουν τηλεόραση στο σπίτια που νοικιάζουν (γνωστοποιούμε κάτι δεδομένο σε σχέση με το θέμα εξοικονόμησης χώρου, δηλαδή η αγορά παιχνιδομηχανής είναι πιο εφικτή).

Είναι σωστό να μιλάμε για εξίσωση αναβαθμίσεων υπολογιστών και παιχνιδομηχανών, όταν η πρώτη μπορεί να αγγίξει κόστος 1.000 ++ ευρώ, ποσό με το οποίο αγοράζεις δύο τουλάχιστον παιχνιδομηχανές (και όλοι γνωρίζουμε ότι τα καλύτερα μηχανήματα ανήκουν σε game users);

Κι ένα μεγάλο ερώτημα για όλους τους PC gamers: Γιατί νομίζετε ότι ακόμα δεν μεταφέρθηκε το έπος του Hideo Kojima Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty στις 17" σας;

Ειλικρινής αναγνώστρια κάθε καλού περιοδικού

Kolei-Koleo
monokarbolika@hotmail.com

Αγαπητή φίλη,

Στο κείμενο που είχα δώσει στο "Computer Για Ολους" δεν ανέφερα πουθενά ότι οι κονσόλες είναι ακριβές ενώ τα PCs φθηνά. Εγραφα, όμως, ότι: "Το παραμύθι της 'κονσόλας που δεν χρειάζεται αναβάθμιση' αρχίζει να μας τελειώνει. Ναι μεν μπορεί η κονσόλα να μη χρειάζεται τις συνεχείς αναβαθμίσεις που 'ζητά' ένα PC, αλλά οι καινούριες εκδόσεις της καθεμιάς εμφανίζονται με ολοένα ταχύτερους ρυθμούς". Σ' ένα άλλο σημείο επίσης ανέφερα: "Στην κονσόλα πληρώνονται όλα. Ξεχάστε τις άπειρες libraries με τα shareware games, τα demos και όλα τα όμορφα τζαμπέ μπιχλιμπίδια που περιμένουν τους PCάδες στο Internet και τα CD-ROMs των περιοδικών".

Στο πρώτο δεν νομίζω να αμφιβάλλει κανείς. Σύντομα ο χρόνος ζωής μιας κονσόλας δεν θα ξεπερνά τον 1-1,5 χρόνο (εκτός κι αν πέσουν πολύ οι πωλήσεις). Στο δεύτερο έχω άδικο; Το Xbox ούτε τζάμπα DVD player δεν έχει! Ας μη μιλάμε για shareware και demos. Πόσα χρήματα πληρώνει ο μέσος PC gamer για να ικανοποιεί το χόμπι του κάθε μήνα και πόσα ο console gamer για να ικανοποιείται εξίσου; Νομίζω πως η πλάστιγγα γέρνει σαφέστατα υπέρ του πρώτου, ο οποίος, μάλιστα, σε περιόδους "ισχνών αγελάδων" θα κατεβάσει κάποια από τα δεκάδες shareware, freeware κ.λπ. games που υπάρχουν στο Internet και θα διασκεδάσει χωρίς να πληρώσει ούτε λεπτό!

Τώρα, γι' αυτά που γράφεις πως θέλαμε να προβάλουμε το Xbox, σίγουρα δεν ήταν δυνατόν να μείνουμε αδιάφοροι απέναντι σ' ένα προϊόν τόσο πολυδιαφημισμένο, όταν μάλιστα προέρχεται από μια εταιρεία με μεγάλο παρελθόν στο χώρο των PCs. Κάναμε, λοιπόν, το αφιέρωμα που διάβασες, αλλά δεν πεθάναμε κιόλας. Ζητήσαμε τη γνώμη των αναγνωστών μας για το αν επιθυμούν περισσότερη κάλυψη για τις κονσόλες και that's all. Οσο βλέπεις "PC Master" και όχι "Console Master" στον τίτλο μας, μπορείς να κοιμάσαι ήσυχη...



ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ ΚΑΙ 13: JASON ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ

Το κακό δέχτηκε ένα upgrade!

Αυτόν το μήνα δεν θα ακολουθήσω το κλασικό πρότυπο που υπαγορεύει την παρουσίαση δύο ταινιών σε αυτές τις σελίδες... Ηδη μου έρχεται δύσκολο μέσα σε μόλις δύο σελίδες να αναφερθώ σ' έναν τόσο μεγάλο θρύλο... Φίλοι μου, ετοιμαστείτε: Ο Jason, για ακόμη μία φορά, ζει!

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Χρόνια πρίν όλα ήταν αγνά... Οι περισσότερες ταινίες ακολουθούσαν τα πρότυπα του "Μικρό σπίτι στο λιβάδι", οι δυναμικότεροι ήρωες της εποχής - στην καλύτερη των περιπτώσεων - φώναζαν από το ρολόι τους το "έξυπνο" αυτοκίνητό τους εναντίον της νταλίκας-Γολιάθ και το "Η νύχτα των ζωντανών νεκρών" θεωρούνταν μία συνηθισμένη cult ταινία. Εκείνη την ανυποψίαστη εποχή έφτασε στις κινηματογραφικές αίθουσες μια ταινία που αναστάτωσε τον κόσμο... Λεγόταν "Παρασκευή και 13".

Το "Παρασκευή και 13" εξελισσόταν σε μία κατασκήνωση, στην περιοχή Crystal Lake, την οποία οι νέοι ιδιοκτήτες είχαν αποφασίσει να ανακαινίσουν και να ξαναλειτουργήσουν, αφού από τη θλιβερή ημέρα που ο Jason Voorhees πνίγηκε στην τοπική λίμνη αυτή είχε κλειδαμπαρωθεί. Αντιμετωπίζοντας ως απλές προκαταλήψεις ή συμπτώσεις της μοίρας το γεγονός πως μετά τον πνιγμό του Jason και μέχρι να κλείσει η προηγούμενη "έκδοση" της κατασκήνωσης, είχαν συμβεί μια - δυο περίεργες και ανεξιχνίαστες δολοφονίες, μία ομάδα νέων καταφτάνει μέσα στην τρελή χαρά... έτοιμοι να περάσουν τις καλύτερες διακοπές της ζωής τους... Οι τρίσμοιροι...!

Μια φαλτσέτα που αστράφτει στο σκοτάδι, ένα βέλος που καρφώνεται στο λαιμό ενός άτυχου κατασκηνωτή και ο ...πληθυσμός της κατασκήνωσης αρχίζει να μειώνεται. Τα άτομα πέφτουν νεκρά από την οργή του αιμοσταγούς, ψυχοπαθούς δολοφόνου που φαινομενικά θέλει απλώς να... διασκεδάσει με το δικό του, ανώμαλο τρόπο. Ο θρύλος του Jason είχε γεννηθεί...!

Οκτώ συνέχειες ακολούθησαν την ταινία που καθιέρωσε στο κινηματογραφικό στερέωμα τα λεγόμενα "teenager thrillers", τις ταινίες δηλαδή, όπου μία παρέα νέων πεθαίνει δεχόμενη την οργή ενός (ή και

Jason X

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ
James Isaac
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Kane Hodder, Lexa Doig, Lisa Ryder, Chuck Campbell

δύο και τριών, όπως μας δίδαξε πρόσφατα το "Scream") δολοφόνου, κάθε φορά για διαφορετικούς λόγους.

Το πρώτο "Παρασκευή και 13" ανανέωσε το ενδιαφέρον του κόσμου για τα "άγρια" θρίλερ, τα οποία ναι μεν δεν είναι ευρέως αποδεκτά, όμως, σίγουρα έχουν το δικό τους φανατικό κοινό (please, count me in!). Σύντομα, λοιπόν, στις κινηματογραφικές αίθουσες ο Jason θα επιστρέψει για ακόμη μία φορά.

Στο "Jason X", όπως λέγεται το (παραπαπάααμ!) 10ο "Παρασκευή και 13", η γη είναι κατεστραμμένη και οι άνθρωποι ζουν σε διαστημικές αποικίες. Το έτος 2455 μία ομάδα νεαρών κατεβαίνουν για... εκπαιδευτική εκδρομή στη γη, και - δυστυχώς γι' αυτούς - στην περιοχή Crystal Lake (χεχε!). Εκεί βρίσκουν δύο πτώματα, τα οποία φέρνουν στη βάση τους αφού πρώτα τα έχουν ψύξει κρυογονικώς. Το ένα απ' αυτά είναι μια ανθρώπινη μάζα με μάσκα του χόκεϊ..! (χεχεχε!).

Οπως ορίζει το κλασικό σενάριο της σειράς, ο Jason ανασταίνεται και για άλλη μία φορά αρχίζει να σπέρνει τον τρόμο χωρίς ουσιαστικό λόγο και αιτία! Ιδιαίτερο clue της ταινίας το γεγονός πως ο Jason "πέφτει" σε μια... μηχανή ανανέωσης, η οποία τον μετατρέπει σε (έτσι το λέει και η ταινία, δεν φταίω εγώ!) Uber Jason, ένα είδος cyber υπερ-Jason, δηλαδή, που χρησιμοποιεί τους κάθε λογής ρομποκόπους και τερμινάτορες σαν οδοντογλυφίδες!

Αντίθετα με όλες τις προηγούμενες ταινίες της σειράς Παρασκευή και 13, το "Jason X" είναι γυρισμένο σχεδόν εντελώς ψηφιακά (και όχι σε κινηματογραφικό φιλμ), έτσι ώστε να ευνοείται η χρήση των ειδικών εφέ από υπολογιστή. Οι ειδικοί της ομάδας λέγεται πως έχουν κάνει απίστευτες πατέντες με ολόκληρη την ταινία, ώστε κάθε σκηνή της να εντυπωσιάζει, ενώ οι δολοφονίες - όσο περίεργο και αν ακούγεται - είναι για άλλη μία φορά πρωτότυπες! Ξεχάστε, δηλαδή, το δολοφόνο με το γάντζο του "Ξέρω τι έκανες πέρσι το καλοκαίρι" ή τον φέροντα χασαπομάχαιρο δολοφόνο του "Scream". Ο Jason χρησιμοποιεί ό,τι βρει μπροστά του, αποδεικνύοντας την παρανοϊκή ιδιοφυΐα του τρόμου που κρύβεται πίσω από τη μάσκα του χόκεϊ, στο σαπισμένο κεφάλι του. Το μόνο που μπορώ να σας διαβεβαιώσω, είναι πως το "Jason X" είναι μία από τις ταινίες που θα δω στον κινηματογράφο και όχι σε DVD, τόσο για τα εφέ της όσο και - αν μη τι άλλο - για την "κληρονομιά" που κουβαλάει. Είναι κατανοητό, φαντάζομαι, πως η ταινία δεν θα έχει κάποιο μεγαλοπρεπές σενάριο, αλλά την καθιερωμένη βία της σειράς καθώς και πολλά, πάρα πολλά Uber-εφέ! PC





New DVD Releases

- Shrek
- Replicant
- Rush Hour 2
- Planet of the Apes
- Dr. Dolittle 2
- Tomb Raider
- Replicant
- Pearl Harbor
- The Score
- Scary Movie 2

Οι φίλοι μας τα OSCAR

Κατόπιν διαταγής του υπέρτατου όντος (τι Μόρντορ και κουραφ-αλ-έξαλα μου λέτε), του Κράτσμαν, ορίστε και μία εν συντομία σούμα τού τι είδαμε εφέτος στα Οσκαρ. Κατ' αρχάς, οι σκουρόχρωμοι φίλοι μας θα πρέπει να νιώθουν ευτυχισμένοι, αφού το Hollywood αποφάσισε, επιτέλους, να τους τιμήσει. Εδωσαν, λοιπόν, στον Denzel Washington το βραβείο του πρώτου αντρικού ρόλου, αφού για πρώτη φορά στην καριέρα του έπαιξε πραγματικά καλά έναν ρόλο (είχαν, άραγε, δει το Malcom-X;). Η Hale Berry, το άλλο "μεγάλο όνομα" της απονομής, κατάφερε να ξεπεράσει σε ουρλιαχτά χαράς και υστερίας την Julia Roberts όταν της έδωσαν το βραβείο. Οσο για του πού πήγαν τα υπόλοιπα βραβεία... Ε, τι περιμένατε; Μήπως να τα σαρώσει το "Lord of the Rings"; Μπααα!

Το Οσκαρ για το καλύτερο μουσικό κομμάτι πήγε στον Randy Newman (16 υποψηφιότητες και 0 νίκες μέχρι φέτος! Για δες!), ενώ αυτό της καλύτερης ταινίας στο "A beautiful mind". Κατόπιν αυτών, δεν θα σχολιάσω τίποτε περισσότερο, αφού ένας αγαπημένος μου μάγος έφυγε από την αίθουσα απονομής με το... δαχτυλίδι στο χέρι. 4 ώρες βαρεμάρας και απονομής βραβείων σε ταινίες που οι περισσότεροι από εμάς δεν καίγονται να δουν. Παλαιότερα, αν θυμάστε, κάθε ταινία που έπαιρνε Οσκαρ ήταν, αυτό που λέμε, "must-see". Φέτος, οι ταινίες ήταν απλώς "καλές". Ας πάμε, λοιπόν, σε κάτι που όντως αξίζει της προσοχής μας.

Και κάτι που αξίζει

Στις κατακόμβες του πισιμάστερ (πιστέψτε με, έχουμε και δεν θέλετε να τις δείτε) βρίσκονταν τέσσερα πτώματα νανοειδών πλασμάτων, το ένα από αυτά μ' ένα δαχτυλίδι στο χέρι. "Μη δίνεις σημασία, κρίκος για κουρτίνες ήταν, τελικά" είπε ο Κράτσμαν δείχνοντάς μου, καθισμένος πάντα στο θρόνο από οστά ανύποπτων αναγνωστών, την οθόνη που τρεμόπαιζε στο βάθος. ΕΚΕΙ είναι το πραγματικό δαχτυλίδι, ούρλιαξε καθώς το trailer του "Two Towers" ξεκίνησε να προβάλλεται. Δεν θα σας πω τι δείχνει (νια-νια), αλλά μόνο πως - επιτέλους - θα δούμε αυτό που όλοι περιμέναμε! Αν και η ταινία φαίνεται πως, πάλι, περιέχει σημαντική ανάπτυξη χαρακτήρων (ρίξε ζάρι, μεγάλε), κεντρικό σημείο της είναι οι μάχες! Και τι μάχες... Αν και δεν φτάνουν σε μεγαλείο την εισαγωγή του πρώτου τμήματος, για άλλη μία φορά δεν προλαβαίνεις να δεις τι γίνεται! Τέλος πάντων, σε λίγους μήνες θα το δούμε και αυτό. Τώρα, πρέπει να αρχίζει να μας απασχολεί το τρίτο και τελευταίο τμήμα, που θα έχει και τη μεγαλύτερη αγωνία!

Κουπόνια

PC master ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΙΕΣ € 65,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ E-MAIL

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ. ΠΟΛΗ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή No________ ❑ τραπεζική επιταγή No________

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ*

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PC master ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.................... ΗΛΙΚΙΑ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ.................... Τ.Κ...........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..........

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.................... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No.................. ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 2.000 δρχ. - 5.87 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

PC master ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ.................... Τ.Κ....................

ΗΛΙΚΙΑ.................... ΤΗΛ..................... E-MAIL ADDRESS....................

Game Index

Επειτα από δικές σας προτροπές, αποφασίσαμε να εντάξουμε στην ύλη μας μία μίνι λίστα του... καλού gamer! Σε αυτή τη στήλη θα αναγράφονται κάθε μήνα τα game reviews των 12 τελευταίων τευχών, κατανεμημένα, φυσικά, κατά κατηγορία. Ετσι, θα έχετε όλα τα πρόσφατα game reviews, με τη βαθμολογία και το τεύχος παρουσίασης, ώστε να μπορείτε να εντοπίσετε το review που σας ενδιαφέρει, αλλά και έναν γρήγορο όσο και αντικειμενικό οδηγό για τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά!

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.	ΕΙΔΟΣ
GUNMAN CHRONICLES	139	92	Action
SEVERANCE	139	91	Action
CLIVE BARKER'S UNDYING	140	97	Action
FUR FIGHTERS	140	83	Action
MECHWARRIOR 4	140	88	Action
STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO	140	68	Action
TRIBES 2	141	92	Action
HALF-LIFE BLUE SHIFT	142	82	Action
MAX PAYNE	143	95	Action
HOUSE OF THE DEAD 2 (THE)	144	80	Action
OPERATION FLASHPOINT	144	89	Action
SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER	144	93	Action
RED FACTION	145	84	Action
ARABIAN NIGHTS	146	78	Action
SPIDERMAN	146	91	Action
ALIEN vs PREDATOR 2	147	85	Action
CODENAME OUTBREAK	147	88	Action
FROM DUSK TILL DAWN	148	87	Action
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	148	90	Action
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT	149	93	Action
SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER	149	96	Action
SOUL REAVER 2	149	83	Action
COMMAND & CONQUER: RENEGADE	150	89	Action
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	143	75/90	Action/RPG
BLACK & WHITE	139	95	Action/RPG/Strategy
DELTA FORCE LAND WARRIOR	139	92	Action/Simulation
AGE OF SAIL 2	139	55	Action/Strategy
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	141	91	Action/Strategy
HOSTILE WATERS	142	90	Action/Strategy
GANGSTERS 2	143	84	Action/Strategy
HEIST	143	49	Action/Strategy
MECH COMMANDER 2	144	92	Action/Strategy
ARTHUR'S KNIGHTS	139	89	Adventure
NECRONOMICON	139	88	Adventure
CHATEAU D' OR	141	70	Adventure
MYST 3	141	98	Adventure
ROAD TO INDIA	142	85	Adventure
SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER	142	95	Adventure
KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN	144	90	Adventure
MYSTERY OF THE DRUIDS (THE)	145	96	Adventure
QUEST FOR GLORY 4 1/2	145	85	Adventure
SCHIZM	145	98	Adventure
ATLANTIS III	146	96	Adventure
PASSAGE: PATH OF BETRAYAL	146	95	Adventure
DRUUNA	147	40	Adventure
LOCH NESS	148	89	Adventure
SECRETS OF ALAMUT	148	91	Adventure
ΕΡΕΒΟΣ	148	45	Adventure
HITCHCOCK	149	95/75	Adventure
JACK ORLANDO	150	89	Adventure
VERSAILLES 2	150	93	Adventure
BLAIR WITCH 3	143	80	Adventure/Action
HARRY POTTER	147	90	Adventure/Action

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.	ΕΙΔΟΣ
SUMMONER	141	92	RPG
ANARCHY ONLINE	142		RPG
ANACHRONOX	143	91	RPG
EVIL ISLANDS	144	90	RPG
END OF TWILIGHT	146	85	RPG
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	146	60/90	RPG
BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL	148	94	RPG
GOTHIC	148	94	RPG
POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR	149	89	RPG
DARK AGE OF CAMELOT	150	93	RPG
WARLORDS BATTLECRY	140	89	RPG/Strategy
THE ART OF MAGIC	149	90	RPG/Strategy
CHESSMASTER 8000	139	96	Simulation
F1 RACING CHAMP	141	92	Simulation
TRAIN SIMULATOR	142	89	Simulation
CHAMPIONSHIP SURFER	143	73	Simulation
SUPER LEAGUE	143	58	Simulation
SIMS: HOUSE PARTY	144	67	Simulation
EUROFIGHTER TYPHOON	145	81	Simulation
MOTO RACER 3	145	97	Simulation
CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 01/02	146	97	Simulation
FIFA 2002	146	88	Simulation
FLIGHT SIMULATOR 2002	146	90	Simulation
F1 2001	147	93	Simulation
COMANCHE 4	148	88	Simulation
FLY 2	149	83	Simulation
THE SIMS: HOT DATE	149	76	Simulation
STAR WARS: STAR FIGHTER	150	92	Simulation
ZOO TYCOON	146	74	Simulation/Strategy
FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL	140	94	Strategy
OUTLIVE	140	78	Strategy
TIMES OF CONFLICT	140	38	Strategy
WORMS WORLD PARTY	140	81	Strategy
SETTLERS 4	141	84	Strategy
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	142	90	Strategy
TROPICO	142	76	Strategy
AMERICA	143	75	Strategy
STEEL SOLDIERS	143	86	Strategy
STAR TOPIA	144	93	Strategy
COMMANDOS 2	145	87	Strategy
YURI'S REVENGE	145	92	Strategy
SUPER BUST A MOVE	146	86	Strategy
CIVILIZATION III	147	96	Strategy
STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS	147	87	Strategy
THE CORPORATE MACHINE	147	84	Strategy
EMPIRE EARTH	148	88	Strategy
MYTH 3	148	81	Strategy
1821: ΑΓΩΝΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ	149	80	Strategy
CONQUEST	149	92	Strategy
STRONGHOLD	149	88	Strategy
ETHERLORDS	150	95	Strategy
POSEIDON: MASTER OF ATLANTIS	150	86	Strategy
THE WAR ENGINE	150	9	Strategy

ΠΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

σκιτσο / σεναριο :
Π.ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com

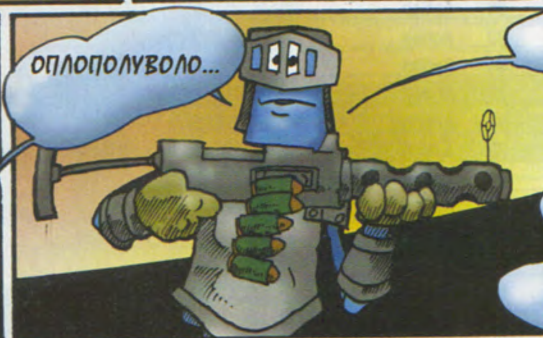
KICK OFF 2002













DLL... ΤΙ ΠΑΡΙΣΤΑΝΕΙΣ ΠΑΛΙ ; ΤΟΝ ΗΡΩΑ ΣΤΟ QUAKE ;

ΟΧΙ... ΤΟΝ ΔΙΑΙΤΗΤΗ ΣΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ANCO
PC MASTER
ANUBIS
DINO DINI

Shut Down

Τηλεφώνησε τώρα
και άσε τους άλλους
να... ψάχνουν!

banana.gr



Διαθέσιμα για: SAGEM & NOKIA 3210 / 3310 / 3330 / 6090 / 6110 / 6130 / 6150 / 6210 / 7110 / 8110 / 8210 / 8310 / 8850 / 9000 & 9110

PC master 49716

LOGOS	COMPUTER 49712	PIXEL 49717	49715	DIABLO 45265	DIABLO 45266	Start 49451	Windows 49453
www.♥.com 67080	email 77224	MOTHER-IN-LAW ON-LINE 81012	COMPUTER GAMES 49706	Start 77123	79095	77220	compulink network 49690
C:\>_ 77034	HTTP Error 404 404 NotFound 77356	YAHOO! 49061	Microsoft WindowsCE 49120	Error 77010	RoBBy web robotics 49666	77032	RAIDER 61125
GAME OVER 73199	OVERLOAD 73016	Dreamcast 49705	ATARI 49155	www.031.gr 49002	77410	FIFA 2001 41235	Byte 43040
OTEnet 49633	intel inside 49218	intel 49172	77282	I♡MAC 77302	INTERNET EXPLORER 49128	77242	in.gr 49632
HACKERS 61122	FORTH net 43042	PlayStation 49239	http://www.l 73164	IBM 49170	arxnet 49003	www.031.gr 49689	NO NETWORK SEARCHING SATELLITE 73147
IEGIROM 49696	PANATHINAIKOS FC 41152	ΘΡΥΛΟΣ 41145	ΑΕΚ 41126	ΠΑΟΚ 41154	@whitehouse.gov 77355	OUT OF ORDER 73129	71118
PS2 49694	GAME BOY ADVANCE 49702	87003	Μενού 73164	24X 77127	= $ 77049	43053	1x You only live once 1x 73181
GRAN TURISMO3 45264	49700	ΠΡΟΣΟΧΗ ΡΑΔΙΕΝΕΡΓΕΙΑ 79105	77382	75034	I♥YOU 77231	71109	55099
65145	77388	Τα ... μου. 73208	77390	XBOX 49691	55104	79109	limit down 43017
ΕΚΤΕΛΟΥΝΤΑΙ ΕΡΓΑ 73206	Life sucks 73180	53229	VISA 73166	73049	71111	71110	Cine gr 49001
75048	trust no one 73186	79033	79107	75035	orange 45251	77296	τι κοιτάς? 71098
limit up 43019	LET ME IN 51140	51143	888888888 73066	73162	connect 77272	69054	79086
67108	2SEXY4U 73170	51141	Get a life 73175	79088	77297	BORN TO BE WILD 77149	75032
49437	51142	LOVE YOU 67117	77154	71094	71116	79108	oops! 49646
I'M GAY 51144	77305	51145	77225	77384	BOSS 73061	79085	79041
ΣΟΦΟΚΛΑΙΩ 43022	75043	XXX 77400	41164	49687	53155	BOSS 73140	ANTHRAX inside 79097
Think Global 73184	75042	53249	EVOLUTION 79076	THE MORE I LEARN... THE LESS I UNDERSTAND 73183	EVERY ROAD HAS 2 DIRECTIONS 73169	Κλειστό λόγω διακοπών 73189	75037
77185	77379	BAD BOY 77374	79096	Ohno, it's you! 73031	Danger 77116	75049	77269
Αδιέξοδο 73195	I LOVE 45140	77283	87004	79104	IT'S ME!! 77233	77352	Apple 49154
Respect my authority!!!! 55086	NO SMOKING! 49679	71100	53023	41186	45257	45261	77415
Big Brother 61136	55106	ΠΡΟΣΟΧΗ ΡΑΔΙΕΝΕΡΓΕΙΑ 79105	75033	43012	53176	IT'S YOUR FRIEND! 77287	77360
Genius at work 73174	75045	75044	79106	73081	63064	ΕΛΛΑΣ 63065	INSERT COIN! 73065
♡Σταύρος 59203	♡Άννα 59091	★Στέλιος 59326	★Στέφανος 59328	★Βαγγέλης 59341	Ευ 73207	♥ EVA 67110	♥ nicKOS 67111

RINGTONES

27624 S.A.G.A.P.O.-Μιχάλης Ρακιντζής
39177 Τόσα χρόνια σαν τρελός (ΠΡΟΠΟ)-Τ. Μπουγάς
37538 Η μουσική του ανέμου (Μαλα)-Άννα Βίσση
37213 Τι σου'κανα και πίνεις-Οι Απέναντι
37385 Έλα να με τελειώσεις-Αντώνης Ρέμος
37403 Με μελαγχολεί-Γιώργος Αλκαίος
37372 Το κορίτσι της Disco-ΣάκηςΡουβάς
37306 Οι σκιές-Νότης Σφακιανάκης
37366 Σ'αγαπάω-Γιώργος Αλκαίος
07618 Αν είσαι η αγάπη-Γιάννης Πλούταρχος
37271 Να το θυμάσαι-One
37386 Δεν έχω που να πάω-Αντώνης Ρέμος
37376 Μια βουτιά στο κενό-Γιάννης Κότσιρας
07624 Παίζεις με τη φλόγα-Νίκος Κουρκούλης
07626 Μην απορείς-Νίκος Κουρκούλης
37370 Γεια-Δέσποινα Βανδή
37369 Απλά τα πράγματα-Καίτη Γαρμπή
37121 Σπασμένο Καράβι-Δημήτρης Μπάσης
37240 Ποιος να συγκριθεί μαζί σου-Α.Ρέμος
07507 Έρχονται Χρόνια δύσκολα-Καζαντζίδης
37129 Φίλε-Γ.Πλούταρχος
37103 Φίλε-Γ.Λεμπέσης
35066 Το φιλαράκι-Αντώνης Ρέμος
39178 Huun huur tu (ΠΡΟΠΟ)-Eki Attar
35354 I lost my baby (ΠΡΟΠΟ)-Jean LeLoup
27623 In your eyes-Kylie Minoque
27621 The love i have-Dina Waves
27619 Waiting-Green Day
13284 The people that we love-Bush
29312 We 're not gonna sleep tonight-Emma Bunton
29311 Who do you love-NowRiva
37171 Can not get You out of my Head-Minogue
37323 Music's no good without you babe-Cher
29313 You got it bad-Usher
27618 What ever happens-Michael Jackson
27617 Whatever you will go-The Calling
27616 Wrong Impression-Natalia Imbruglia
13285 Never-Tiefschhwartz
27535 Cry-Michael Jackson
29298 Sexual Guarantee-Alcazar
29296 Together forever-Rick Astley
29300 My sacrifice-Creed
29297 Trouble-Cypress Hill
29303 Tarantoula-Faithless
29299 Rock the party-Five
29294 You give me something-Jamiroquai
29301 Family affair-Mary J Blidge
29271 Faithless-Destiny's Child
29228 Ain't it funny-Jennifer Lopez
37239 Sex & Drugs & House-D-Devils
37247 Hero-E.Iglesias
29302 I' m so crazy-Part-T-One Vs INXS
29295 You can't change me-Roger Sanchez
37239 Sex & drugs & house-D-Devils
37244 I'm a Slave 4U-B.Spears
29274 Bohemian like You-D.Warhols
29261 Live to tell-Lucrezia
29193 Me gustas Tu-Manu Chao
29265 I'm real-Jennifer Lopez
37210 Fallin'-Alicia Keys
37141 Lady Marmelade-C.Aguillera
29219 Hide U-Kosheen
29054 We come 1-Faithless
29256 Super Electric-Bomfunk MCs
37209 In Joy and Sorrow-HIM
37190 You rock my World-Michael Jackson
29227 Edony-Africanism
25041 Last Christmas-Wham!
37233 Dig in-Lenny Kravitz
29032 Out of Control-Darude
37254 Drowning-Backstreet Boys
29205 Drink to get drunk-Sia
29304 Fade-Staind
29243 Rapture-Iio
29034 The 6th Gate-D-Devils
29204 Another Chance-Roger Sanchez
27140 Paradise-Kaci
29260 Why cant You free some Time-A.V.Helden
29207 Starlight-Supermen Lovers
27434 It's raining Men-Geri Halliwell
27100 Bailamos-E.Iglesias
35206 Redemption Song-Bob Marley
29244 Turn around-Enigma
37065 Bittersweet Symphony-The Verve
13022 Butterfly-Crazy Town
29104 Palyed-a-live-Safri Duo
27481 Just can't get enough-Depeche Mode
29220 Bootylicious-Destiny's Child
37041 Chase the Sun-Planet Funk
13189 Desert Rose-Sting
29172 Kernkraft 4000-Zombie Nation
37199 Hunter-Dido
13163 Busindre Reel-Hevia
29173 Narcotic-Liquido
29175 Equador-Sash
15110 Big Brother
15063 X-Files
15011 A-Team
17032 Indiana Jones
17053 Pulp Fiction
17060 Star Wars
17039 James Bond
17024 Exorcist-Mike Oldfield
15048 Superman
15061 Woody Woodpecker
15037 Muppet Show
15031 Magnum
15028 Knight Rider
15025 Hawaii 5-0
15047 Star Trek
15012 Baywatch
15003 Adams Family
11006 Ολυμπιακός
11004 AEK
11005 Παναθηναϊκός
11007 ΠΑΟΚ
11009 Champions' League
11008 Αθλητική Κυριακή
11011 Guantanamera

ΜΟΝΑΔΙΚΟ! Ήχοι κλήσης και για κινητά ERICSSON (T20e-T29-T39), MOTOROLA (V50-V60), ALCATEL (311-511), SAMSUNG (SGH-R200/210), SIEMENS (C45-S45-ME45), SENDO και τα νέα τους μοντέλα, που θα σου σταλούν με SMS έτοιμα να παίξουν, χωρίς να χρειάζεται να πληκτρολογήσεις εσύ τις νότες στο κινητό σου!



ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΝΕΑ ΛΟΓΟΤΥΠΑ & ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΜΕΛΩΔΙΕΣ

Ενημερωθείτε για όλα τα διαθέσιμα Logos & Ringtones στο internet: www.banana.gr

090 11 234 372

mediatel
0.25€/15''+Φ.Π.Α. Τ.Θ.19187